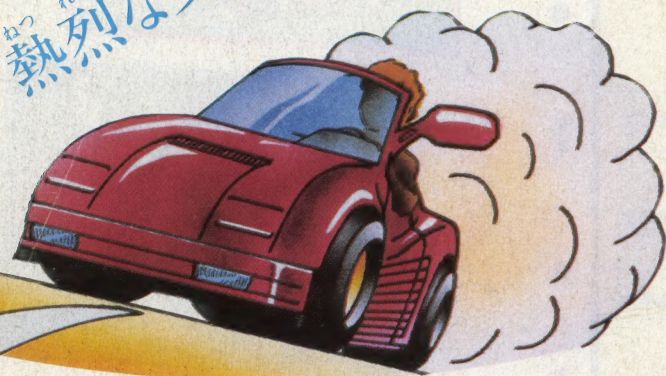
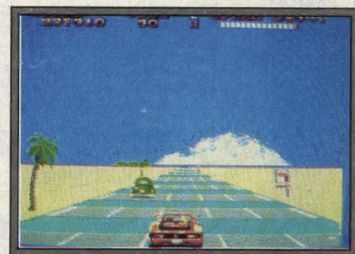
コンピュータゲーム情報誌
ビープ
Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS
●特大版徹底研究
大戦略II
●緊急レポート
ミッドナイトランディング
ドラゴンバスター
ファンタジーゾーン
●ファミん子塾
エキサイティング・ビリヤード
燃えろ!!プロ野球
ドラゴンスレイヤーIV
月風魔伝ほか
●ビデオゲーム・ラボ
銀河任侠伝／1943ほか
特集2
のどごしさわやか
セガ・レポート
アウトラン
ザ・プロ野球ペナントレース
赤い光弾ジリオン
ファンタジーゾーンIIほか
特集1
ホラーゲームで背筋がゾ～ン!
●不気味戯画エイリアンシンドローム
●恐怖キャラクターベスト42
●クトゥルフの呼び声／ラプラスの魔
●新版・電脳怪談奇談
TERROR!
1987 AUGUST 8
360円
© YOSHIMI UENO 1987

Out Run アウト ラン

熱烈な支持を得た、ロードレースゲームの最高峰。

新鮮な感動がうれしいシミュレーションゲーム。

ゲームセンターの人気を独占した、あのアウト ランが、メガソフトシリーズに加わりました。美しい風景が展開するグラフィックやコース設定を、セガ　マークⅢで楽しめる興奮のゲームソフトです。

- 雪のアルプスハイウエー！
- 岩の門が迫り来る道！
- 夕日に染まる大草原！
- リアルな画面のワインディングロード！
- 街路樹が美しいアップダウンロード！

ゴールドカートリッジ2M(1人用)
¥5,500

ニューゲームソフト情報

ザ・プロ野球 ペナントレース

本格的な野球シミュレーションゲーム。

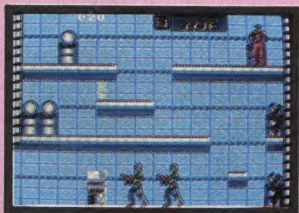
ゴールドカートリッジ1M(1人用)¥5,000

ファンタジーゾーンII

シューティングゲームのおもしろさパワーUP！

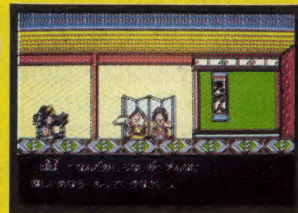
ゴールドカートリッジ2M(1人用)¥5,500

シューティングゲームにピッタリ！ 連射ユニット(別売)発売予定。

赤い光弾ジリオン

惑星の危機を救えるのは赤い一筋の閃光だけだ！

ゴールドカートリッジ1M(1人用)¥5,000

©タツノコプロ・NTV

コンピュータテレビゲーム
セガマークⅢ ¥15,000

あんみつ姫

待てー！ケーキ盗賊は容赦しないわよ。

ゴールドカートリッジ1M(1人用)¥5,000

©倉金章介・スタジオぴえろ

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(743)7435 TOY事業部

C・O・N・T・E・N・T・S

とりあえず

夏です

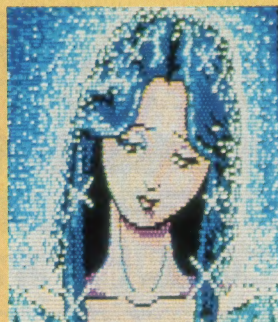
元気です

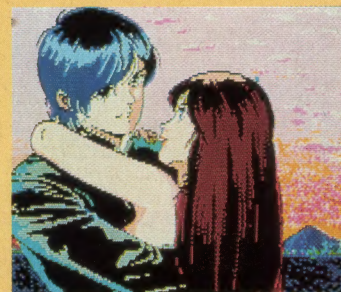
1987
8 August

●COVER ILLUST
上野よしみ
●COVER DESIGN
亀海昌次
●LAYOUT
花本浩一／持田哲／西脇深雪／勝俣正希／田中正義／富永三紗子／頼秀好／ドイノシュウセイ／イースリープロダクション／ローラン企画／クリエイティブ・コンセプト
●ILLUST
石黒茂／上野よしみ／昆野弘子／佐藤敏巳／沢田としき／とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／みうらじゅん／山本護
●PHOTO
杉山和美／小阪和則／岩上啓太

弓子を探しアッシャー界をさ迷う中島

3～7面にいるケルベロスを見つけ救いだせ

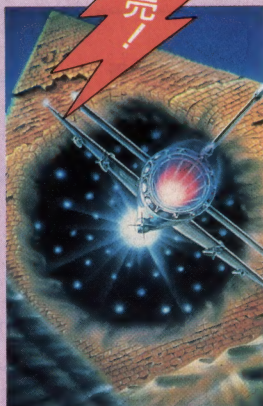
中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…。地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」

前世で結ばれていた二人が、今、再び…

弓子の前世の姿、イザナミ

●**ビッグ・イベント**　デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生の発売を記念して、全国各地でゲーム大会を開催中。プログラムは、①女神転生の内容紹介　②ゲーム中に流れるテーマ曲・BGMの発表　③インストラクターのデモプレイ　④一般参加者(キミのことだ!)によるゲーム大会　⑤テレネット・オリジナルグッズのプレゼント抽選会…などなど。さらに、④の優勝者には東京で開催される決勝戦への進出権が!地方大会の日程は7月の土・日曜日。会場はユーザーホットライン(03・268・1268)で即チェック!!

●PC-8801mk IISR/FR/MR/TR(5″2D 2枚組)¥7,800
●FM77AV(3.5″2D 2枚組)¥7,800
●X1/C/ターボシリーズ(5″2D 2枚組)¥7,800
●PC-9801シリーズ(5″2HDは1枚、5″2DD・3.5″2DDは2枚組)¥7,800(256KB以上のRAMおよび漢字ROM必要)
● MSX メガROM ¥6,800

★2Dから3Dへ
★連続興奮シューティングゲーム

エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アプシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアプシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイント1のピラミッドへ向かう…2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。

●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR(5″2Dは2枚組)¥7,800
●FM-77AV(3.5″2D 2枚組)¥7,800

★初のPC88VA専用!!

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています。」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。光王とは?魔王とは?VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。

●PC-88VA専用(5″2HD 2枚組)¥7,800

株式会社日本テレネット
〒162　東京都新宿区東五軒町1番9号　片岡ビル
TEL 03(268)1159

資料請求券 Beep 8月号

デジタル・デビル物語（ストーリー）女神転生（めがみてんせい）

★3D階層構造のアクションRPG！
★ラビリンスに展開される壮大なストーリー！
★攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター！

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。※付記のない画面写真はPC-8801mkII SRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。 マークのメガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

■ザナドゥ シナリオII

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5,800
X1C/F/turbo	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
FM-7	5"2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

■ザナドゥ

機種	メディア	価格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7,800
PC-9801E	8"2D	¥7,800
XIC/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6,800
FM-7	5"2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7,800

＊ディスク2枚組の場合も、シングルディスクでプレイできます。

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
XANADU
DRAGON SLAYER II
世代を極めた永遠の英雄
ザナドゥ
ザナドゥ シナリオII
まったく新しいタイプのゲームと言われた「ドラゴンスレイヤー」の流れを受け継ぎ、"リアルタイムRPG"をひとつのゲーム・カテゴリーとして確立させた「ザナドゥ」。
彼が衝撃のデビューを遂げてから1年8ヶ月。瞬く間にヒット街道を駆け昇り、№1の座につくとともに、数々の記録を塗りかえていった。そして、「ザナドゥ」から11ヶ月後、より深みを増して、「ザナドゥ シナリオII」の登場。"ザナドゥ現象"とも言える一大ブームに拍車をかける形となった。
そして今――
ひとつの時代を築きあげた「ザナドゥ」「ザナドゥ シナリオII」は、永遠にその勇姿を止め、新たな輝きを放ちはじめる……。
AVGへの挑戦状
「太陽の神殿」は、新たなAVGの形を世に問う衝撃の問題作だ!
●ジョイスティックだけでプレイができるフルグラフィック・アイコン選択方式。
●RPG感覚の移動で、面倒なマッピングの必要なし。
●実在するマヤ文明の遺跡を題材とした、奥の深いストーリーと、神秘的な謎解き。
●ゲームのために書き下ろしたBGMは、ハイ・グレードの完全オリジナル曲。
●あらゆるところに仕掛けられた数々の陰険トラップ。
太陽の神殿
アステカII
太陽の神殿
PC-8801/mkII/SR/FR/MR 2枚組 ¥7,800
PC-9801シリーズ ¥7,800
X1/X1turbo 2枚組 ¥7,800
FM7/77/AV 2枚組 ¥7,800
※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。
●好評発売中/通販(〒200円)
太陽の神殿
TEMPLO DEL SOL (ASTEKA II)
Falcom

新世代ロールプレイング、ファルコムより誕生！

7/25 X1シリーズ 新発売!!

好評発売中 PC-8801mkII SR TR/FR/MR/FH/MH/VA

第1部 第2部 2枚組(5"2D) ※シングルドライブ可 ￥7,800

イース

幾重に織りなす謎の世界（イマージュ）

大いなる奇跡の書"イース"が呼び覚す壮大な物語（ストーリー）。

完全重ね合せ処理をしたフルカラースクロール。

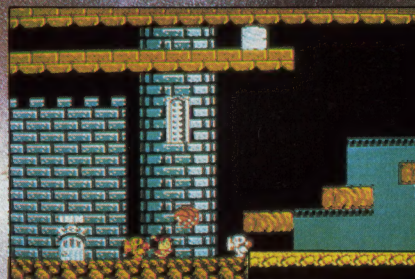
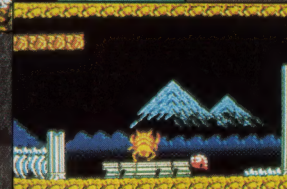
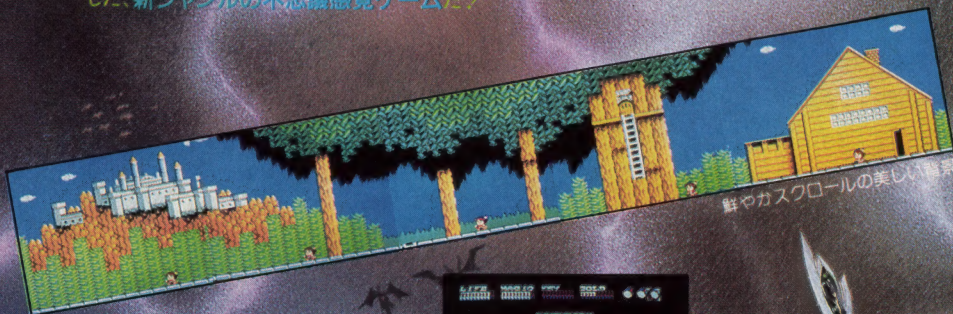
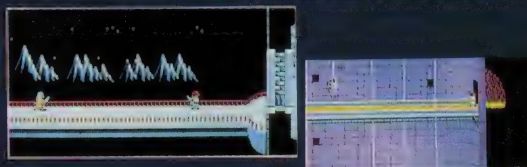
グラフィック表示される豊富なアイテム。

ド迫力のデカキャラ対決が盛り沢山。

パソコンのFM音源とは思えない美しく臨場感あふれるBGM。

古文書のイメージそのままのパッケージが、めちゃシブイ！マニュアルも、ハードカバー付の超豪華本だぜ！

見やすいマルチウィンドウ表示。

〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL 0425(27)6501(代)

通販(〒200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・Beep係までお申込みください。

噂は半分も伝えていない。

究極のRPG、いよいよ、秒読み(カウントダウン)！ 7月18日発売

Ultima IV™
Quest of the Avatar

TM& © Richard Garriott ORIGIN SYSTEM INC

- PC-9801(2HD)2枚組 F98F5551¥9,800
- PC-9801(2DD)3枚組 M98F5551¥9,800
- PC-9801(2HD)2枚組 L118F5551¥11,800
- PC-8801SR(2D)5枚組 M98R5551¥9,800
- X-1(2D)4枚組 M98J5551 ¥9,800
- FM-7(2D)5枚組 M98M5551¥9,800
- FM-7(2D)5枚組 L118M5551¥11,800
- MSX2 只今、開発中！

さぁ、ウルティマ・ワールドへ！

不思議な楽器の音色に誘われて森の中へ入って行くと1台のワゴンが止まっている。中にはジプシーの老婆がいて、あなたの運勢を占ってくれるという。出された8つの質問に答えると「あなたの道は決まった」といわれ、次の瞬間、ウルティマの世界、ブリタニア国へ、あなたは運命の旅立ちをはじめる。

果たして、あなたはどんなキャラクターとなって、ウルティマの世界へ登場するのだろうか。正義感の強いドルイド僧か、戦いのプロ戦士か、心やさしい吟遊詩人か、善を信じ、名誉を重んじる騎士か、それとも慎み深く謙虚な羊飼いか、霊的な力を持つ森のレンジャーか、つねに献身的な鍛冶屋か、真実と誠実の魔法使いなのか。ジプシー老婆の占いによって、あなたはこれら8人のうちの誰かとして生まれ変わる。そして、他の7人の仲間を探しだして、一緒に冒険の旅をしなければならないのだ。この旅の基本は会話だ。魔法を使うための複雑な調合法、アイテムを手に入れる方法等、なにがどこにあるのか、どうすればいいのか、すべて会話によって得られる。人と対話し、風を読み、月を待ち、世界の隅々まで訪れ、心の8つの徳を高めていく……。

"8つの徳を高める"とは一体どういうことなのか。

それは、ウルティマの世界へ旅立ったものにしか知ることのできない、究極のテーマなのだ。

ウルティマ・オリジナル・グッズが当る "Ultimaキャンペーン"実施！

キャンペーン期間中、"ウルティマⅣ"をお買い上げの方、抽選で600名に「Ultimaロゴ入り特製リストウォッチ」または「Ultimaロゴ入り特製ステーショナリー・セット」を差し上げます。

マニュアル下の応募券を切り取り、パッケージに同封されたアンケートハガキに貼ってお送りください。

●賞品：抽選で200名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製リストウォッチ／抽選で400名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製ステーショナリー・セット
●発表：発送をもってかえさせていただきます●期間：7月18日(土)～8月31日(月) 当日の消印有効●対象商品：ポニカ ウルティマⅣ 全機種
※写真はサンフルですので、多少異なる場合があります。

コミュニケーション・カーニハル

夢工場'87

夢工場'87 7月18日(土)から東京・大阪で同時開催される「夢工場'87」スーパーゲーム・パビリオンZの特設ウルティマ・ブースで"ウルティマ"を徹底紹介！

●主催：フジサンケイグループ●開催場所：東京(晴海国際見本市会場)/大阪(南港新国際見本市会場)●開催期間：7月18日(土)～8月30日(日)
入場券のお問い合わせは ☎03-226-0150(受付時間：午前10時～午後6時)

株式会社ポニー 販売元/株式会社ポニーキャニオン販売 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL03-221-3281

札幌支店TEL011-232-5151 東京支店TEL 03-221-3271 大阪支店TEL 06-541-1971 福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL022-261-1741 名古屋支店TEL052-322-4001 広島支店TEL082-243-2915 ニッパンポニーTEL 03-667-3741

ゲームの囚人 PART II

HAL Laboratory

大波乱

近日発売

ずっこけやじきた隠密道中

思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためずっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。

HM-026

定価 ¥5,600

MSX2

ホール・イン・ワン スペシャル

実践的難コース、ゾクゾクのゴルフゲームの登場だ。その名もホール・イン・ワン・スペシャル。距離、風向き、球筋とすべてがリアルに再現された。プレイ内容も、ストローク、トーナメント、マッチプレイと君の選択しだいだ。鮮かな景色にみとれてないで、スーパーショットでプレイスタート。

HM-022

定価 ¥5,600

メインRAM64K/VRAM128K

※MSXはアスキーの商標です。

HM-023 定価5,600円

MSX2

HM-024 定価5,600円

MSX

HM-025 定価5,600円

MSX

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561(代)

チュンソフトで
EXP(経験値)とG(ゴールド)を手に入れよう。

スタッフ大募集!!

COPYRIGHT
© ARMOR PROJECT 1987
© BIRD STUDIO 1987
© KOICHI SUGIYAMA 1987
© CHUN SOFT 1987
© ENIX 1987

この際、好きも嫌いも問題じゃない(とは言っても嫌いな人はいないと思うけど)。ファミコン界に新風を起したい人、いっしょに『ドラクエ』や『ポートピア』に続くブッ飛ぶよーなベストセラーを創ってみないかい!! キミのパワーをチュンソフトは待っています!!

←チュンソフト社長・中村光一

【募集要項】

職　種 ●プログラマー／ASSEMBLERレベルの開発ができる方。
●グラフィックデザイナー／ゲームのキャラクターを描いたり、コンピュータのグラフィックに変換したりする仕事です。絵を描くのが得意な方。
●ミュージックプログラマー／ゲームのBGMを作曲したりコンピュータのデータに変換をする仕事です。
●ゲームデザイナー／ゲームをデザインしたり、シナリオを作ったりする仕事です。
●ハードウェア技術者／ゲームの開発におけるハードの設計、製作をする仕事です。

資　格：18歳～30歳迄の経験者でゲームの好きな方。
給　与：経験、年齢、能力を考慮の上、優遇。
待　遇：昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備。
休　日：完全週休2日制（土・日）、祝日。
勤務時間：9:00～17:00(フレックスタイム可)
応　募：電話連絡の上、履歴書(写真貼付)を持参または郵送して下さい。
連絡先：株式会社チュンソフト
〒182 東京都調布市布田1-32-5-407
Tel.0424-85-1024 担当／鈴木

CHUN SOFT

緊急レポート初登場のDr. KILLがお送りするのは、名作ファンタジーゾーンだ。ビデオゲームやセガ・マークIIIで大人気のシューティン・ゲームが、いよいよファミコンで登場。そのできばえは……!?

ファミリーコンピュータ　5,300円　©SUNソフト／SEGA

Dr. KILL登場

HELLO！　今月からマルチ・ターゲット以外もやるⓀだよー。えっ、なんでぼくがこんなところにいるのかって（㊟こんなところで悪かったな！）？　いやー、理由はいたって簡単。単に、他のライターが忙しかっただけなんだ。でもいいんですかねぇー？　ボクがこんなところ（また言ってしまった）で原稿を書いても……言っておきますけど、ボクはTAKEON！や㊫と違って、プレイヤーにライターがオマケでついてくるようなものなんですから。どんな原稿書いても知りませんよ。それではいってみようか！

▼緑の惑星“プラリーフ”オパオパは、この惑星から世直しをはじめるんだ。

▲4人(4匹)組のムーコロンはねらい目。コインを持っているぞ。

▼2面の前線基地“パイパーブ”。パタパタ振ってる手が、ミョーにカワイイ。

▼背景に見とれてるとやられちゃうぞ！

いまさらながら……

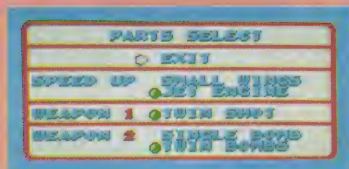
幾星霜もの昔、宇宙の彼方に“ファンタジーゾーン”があった。宇宙暦6216年（あの、スペースハリアーより10年後）、いつからか惑星間の公式通貨が乱れ始め、全惑星がパニックにおちいった。きゃー、いやーん、色即是空、なむあみだ、ぐしゃ（㊟ただの行数かせぎか？）。

宇宙協会（スペースギルド）が公式調査をした結果、何者かがメノン星人を操り、外貨を奪わせ、それを資金にファンタジーゾーンに巨大要塞を建造中であることがわかった。

英雄オパオパ（なぜ英雄なのかは、いまだに不明）は、このファンタジーゾーンを敵の魔の手から守るべく、敢然と立ち上がった…かのように見えたのだが、そのときまでオパオパは、自分にヒザがないことに気づいてなかった。かくしてオパオパは、みずからの力で立ち上がることができなかった

▼セガ版では3つだったポランダの細胞がホラッ！

▲コラッ！　オマエ。いきなりとびはねるなよ！

▲ここは地道に、ボムで勝負。だって金がもったいないもん。

…なんてね。さっそくオパオパは、ファンタジーゾーンへと向かったのであった。
さあ、ここから先は、キミが実際にプレイしながらストーリーを作ってゆくんだ。

▲アイテムセレクトもわすれずにね。

▼エンジン全部と7ウェイショット！ なんて言わないでね。

取りたて新鮮

惑星は全部で8つあり、1つの惑星には前線基地が8基ある（サルファはべつ）。これをすべて倒すと、その惑星のボスキャラ登場！ とあいなるわけだ。もちろん、ボスキャラを倒せば、その惑星はクリア。しかし、これではその辺に転がっているシューティン・ゲーム（TAKE ON！式発音法）と、なんら変わりがない。そこで〝ファンタジーゾーン〟では、パワーアップパーツをSHOPで買うという新しい方法を取り入れている。

どうやって買うのかってぇと、敵を倒したときにコインを落としていくやつがいるから、このコインを回収して、SHOPに入ればいい。ただこのSHOPはとんでもないヤツで、1回買ったパーツは、ドンドン値上がりしてしまうんだ。だから、何度も何度も同じパーツを買っていると、あまりの高さに手が届かなくなっちゃうから、注意が必要だぞ。

また、このゲームには得点によるオパオパのEXTENDというものがない。ではどうするのかといえば、なんと!! 自分のスペアをSHOPで買わなければならないのだ。やったー、ほとんど人身売買の世界！ おっとあぶねー。

とり急ぎ紹介してきたけれど、だいたいみんなわかったかな？

ファミコンとは思えないほどのきれいなグラフィックス。ファミコンとは思えないほどの、迫力あるサウンド。そして、ファミコン唯一の欠点といわれている〝スプライトのちらつき〟が、極限までおさえられている見事なプログラムテクニック！ サンソフトはこの日のために今まで実力を隠していたんですね？ などと思ったりなんかして……。とにかくサンソフトパワーに脱帽!!

▼クラブンガーもこのとおり、ちゃんと動いていますよ。

▼そんなに並んでボクを攻撃しないでよー！ と泣きたくなってしまう。

▼キランと光ったら敵出現の合図。気を抜くとすぐやられるぞ！

▼一撃必殺〝ヘビーボム〟。そろそろ買っておきたいね。

▼6面って、こんなに難しかったかなぁ？

▲手が3本しかないウィンクロン。それでも難しさはビデオゲーム版並み。

それから

今月からDr・KILLが、マルチターゲット以外のページにも登場することになりました。セガ、ファミコン、パソコン、いろんなジャンルに挑戦していこうと思っていますので、今後ともヨロシクお願いします。

ところで、みなさんからのファンレター待ってるよー！

緊急レポートII

MIDNIGHT LANDING™
TAITO
© TAITO CORPORATION 1987
ALL RIGHTS RESERVED
CREDIT 0

横風にあおられて機体はダッチロール寸前！ 操縦桿を握るプレイヤーはひや汗たらたらだ！

タイトー　文／TAKE ON！

ミッドナイトランディング

大空への挑戦！

キミはフライトシミュレータって知っているかな？ 飛行機のパイロットが地上で飛行訓練をするための装置のことなんだけど、なんとそれがゲームセンターでできてしまうんだ。タイトーからリリースされたミッドナイトランディングがそれ。

今までパソコンではフライトシミュレーションのソフトはあったけど、こっちは操縦桿とムービングシートのついたいわゆる"体感きょう体"で臨場感たっぷりの飛行体験が楽しめるスグレモノだ。

さあ、キミも今日からパイロット。気分はもうエアポート87だよ。

さあ！ 着陸だ！

なんてキバっちゃったけど、ミッドナイトランディングではシミュレートするのは着陸のシーンのみなのだ。実際いくらカッコよく飛び立っても着陸できなきゃパーだもの。最後が肝心というわけだ。人命をあずかるパイロットの任務は重大だからね。

では、ラウンド1を例にしながら操作方法を説明しよう。

きょう体に座ったらお金を投入しドアを閉める。この時点ではまだスタートボタンは押せない。操縦桿とスロットルレバーをニュートラルにしておかなければスタートできないのだ。

スタートボタンを押すと、これから着陸する空港名、キミが操縦する飛行機の名前、現在の風速、現在の高度が順に表示される。ラウンド1だと高度2800メートル、風速0でスタートする。練習機でアムステルダム空港へ着陸するという内容だ。

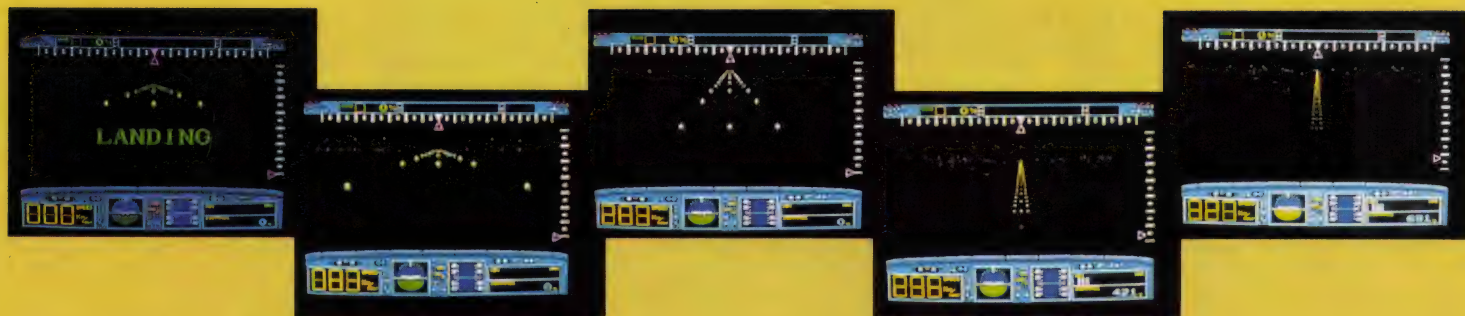
ゲームはAUTO PILOT

▼レバーとハンドルをニュートラルにもどさないとスタートしない。

操縦桿とレバーをブルーの位置に合わせてください
CREDIT 2

▼うわーっ！ コースをそれちゃった。でもラウンド1に限りスタートボタンで脱出できる。急上昇してやり直しだ。1回っきり！

AUTO PILOT

▲自動操縦の状態からスタート！ 中央に見えるのが滑走路だ。

▲キイーン。ゴゴゴーキューン。着陸のときは何回やっても緊張するね。

の状態からスタートする。この表示からGOサインが出てマニュアルに切り替わるまで、絶対に操縦桿を動かさないこと。

さて、ラウンド1は横風を受けないので、高度とパワーの操作だけでOKだ。画面下の機体の前後の傾きを示すコンパスを見ながら徐々に降下していこう。着陸するコースからあまりはずれると、管制塔からUP！ DOWN！ 等の指示がくる。そんなときも急降下、急上昇は禁物。あくまで操作はなめらかに！

着陸するべき滑走路のライトが見えてきたらオーバーランしないようにパワーをセーブする。そして機首を上げ気味にして着陸だ！

無事着陸すればその飛行状態に応じた点数が入る。つぎの飛行の参考にしよう。ラウンド2からは横風も吹いてくるし、機体も小型機から中型機、そしてジャンボ機としだいに扱いづらくなってゆく。キミは全8ラウンドを制覇できるか！

TAKE ON!の感想

ボクの感想を言わせてもらうと、「フライトシミュレータのシミュレーション」って感じだ。本物はもっとメーターなどの計器類が多くて操作方法に慣れるだけでも大変なんだろうけど、これはそれから考えれば手軽にパイロットの気分が味わえるものになっているといえよう。

管制塔の指示やスチュワーデスのアナウンスが気分を盛り上げてくれる。だけど、内容は派手さのないたんたんとしたシミュレーションだから、ひたすら安全飛行を心がけ、名パイロットを目指してがんばろう！

FLIGHT PATH　HORIZONTAL　VERTICAL　YOUR SCORE : 73 PTS.

▼着陸に成功すると、飛行状態が表示される。青いシルエットが理想のコースだ。コースからそれていると得点は低くなるぞ。

▼ラウンドが進むにつれて難度が上がってゆく。機体は大きく、風速はだんだん強くなる。

状況説明　ラウンド8
空港：ヒースロー国際空港
機種：大型ジェット旅客機
風速：5m/sec
高度：3000M
GOOD LUCK!

状況説明　ラウンド4
空港：メルボルン国際空港
機種：中型ジェット旅客機
風速：2m/sec
高度：2200M
GOOD LUCK!

状況説明　ラウンド3
空港：東京国際空港
機種：小型ジェット旅客機
風速：2m/sec
高度：2000M
GOOD LUCK!

▼これが成績の表示だ。パイロットへの道はきびしい。

ROUND	PTS.
ROUND 1	73 PTS.
ROUND 2	34 PTS.
ROUND 3	53 PTS.
ROUND 4	65 PTS.
ROUND 5	56 PTS.
ROUND 6	61 PTS.
ROUND 7	78 PTS.
ROUND 8	81 PTS.
TOTAL	521 PTS.

もう少しでパイロットになれます　ベストを尽せ！

▲コースの左右にそれすぎるとコースアウト。ゲームオーバーだ。

OVER RUN

▼滑走路を走りすぎるとオーバーラン。ハデな爆発シーンはない。

風　START

◀横風を受けているときは、まず風上へコースをとるのがコツだ。あとは風に流されながら滑走路目ざして高度を下げていけばよい。

●エニックス ●6800円 ●PC-88SR以降 by たけじゅん

ドラゴンバスター

最近、次々と話題作を送り出しているエニックスが、今度はドラゴンバスターを移植した。そのできを、たけじゅんが報告するぞ！

リターン・オブ・ドラゴンバスター

「ドラゴンバスター」っていえば、ビデオゲーム&ファミコンですっかりお馴染みになってしまったゲームだ。そんな「ドラゴンバスター」が、何で今ごろパソコンに移植されるのかな？と疑問に思う人も少なくないはず。

なにを隠そう、このボクもその疑問を抱いたひとりなのだ。そこで、新宿にあるエニックスの門を叩いたのだ。

ある一室に招かれたわれわれは、「本当は、ドラゴンバスターってまったくのオリジナルゲームなんじゃないの？」とか、「ドラゴンバスターというのは聞き違いで、ドラゴン何とかというゲームなんじゃないか？」など、いろいろな可能性を考えていたのだ。しかし、全身から元気を吹き出してやってきた開発の方が用意してくれたものは、紛れもないあの「ドラゴンバスター」だったのだ！

ところで中身は？

これだけメジャーになったゲームをいま堂々と出すんだから、どこかにセールスポイントがあるはずだ、ということで、

「このゲームの〝売り〟の部分はどこですか？」

と、たずねてみると、

「ビデオゲームに限りなく近いことです」

と、きっぱりいわれた。なるほどファミコンの「ドラゴンバスター」はコンセプトこそ同じだったが、グラフィックや迷路構成はビデオゲームとかなり違うものだった。ということは、ビデオゲームに限りなく近づけた今回の「ドラゴンバスター」は、それだけで魅力があるってもんじゃないか。

▼この穴はどこまで続くのか？ そんなこたぁしったこっちゃない。

◀こんな奴には、脳天カラ竹割りがお似合いさっ!!

▲いわずと知れた、ファイヤーボールの素でござんす。

▼ツタなくして、どうして上へ登れよう。アリガタヤ、アリガタヤ……。

どこまで同じ？

エニックスとしては、ビデオゲームに限りなく近づけるために、グラフィックに気合を入れたそうだ。さあ、写真を見てくれ。主人公キャラ(顔まで同じ)、迷路の壁模様パターン(全4種類)と、どれを取ってもビデオゲームに近いできだ。さらに写真だけではわからない部分では、クロービスが探検する迷路の構成なども同じなので、ビデオゲームの迷路構成をいまだに覚えている人なら、ずいぶんラクに進むことができるだろう。

次に、各面の最初に表示されるマップ(写真ではクロービスは写っていませんが、完成バージョンではちゃんとマップ上を歩きます)がすべて同じというところも驚きだ。

そして、揚げ句の果てにはボス

ラウンド1　ラウンド2　ラウンド3

ラウンド4　ラウンド5　ラウンド6

ラウンド7　ラウンド8　ラウンド9

ラウンド10　ラウンド11　ラウンド12

ドラゴンの弱点までほぼ同じポイントだってんだから驚いた。これなら、昔買った「ドラゴンバスター必勝本」を押し入れから引っ張り出してもう一度使うことができるぞ。また、ドラゴンバスターファンにとってこれほどうれしいことはないというのがタイトル画面だ。これは、ビデオゲームとは違うのだが、なんとイメージポスターとまったく同じなのである。その美しさたるや、オリジナルゲームを知らないボクでも「美しいなぁ」と思ってしまうくらいなのだ。しかも、完成バージョンではタイトルに出ているドラゴンをアニメーション処理してしまうかもしれないのだ（エニックスはアニメーション処理が好きらしい）。

▼あんた、飛び道具はきたないんでないの？　アツイでひょ……。

▼こういうワガママな奴には、ファイヤーボールをプレゼント。

▼こんなジメジメしたところは、さっさとおさらばするのが一番。

蘇れ、ドラゴンバスターたちよ!!

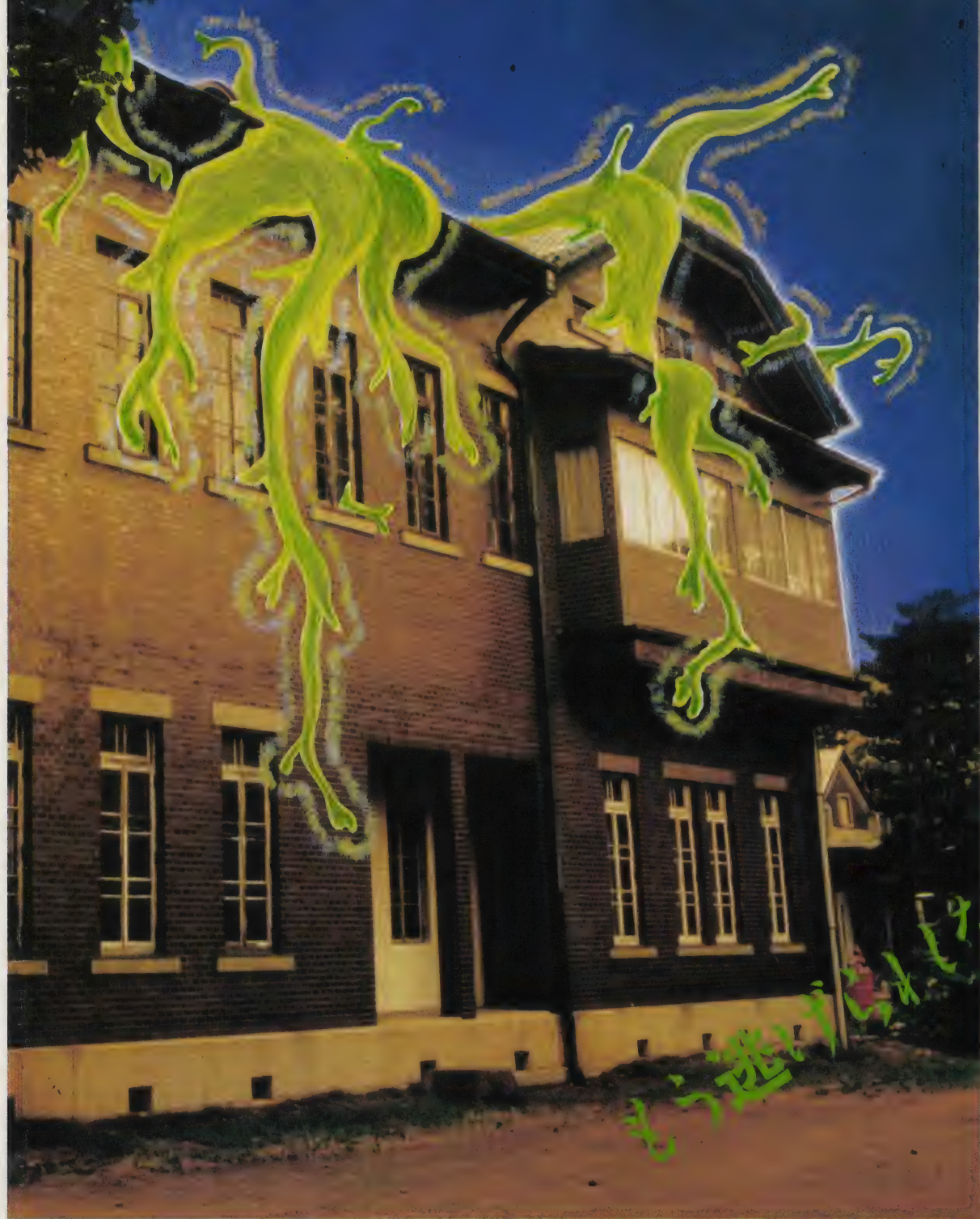
その昔、数百円を握りしめ、ゲーセンに通い、ドラゴンバスターに青春を捧げた者たちよ。もう、あの頃のように財布と相談しながらプレイすることはないのだ。

え、ゲームを買うお金が必要だろうって？　そんなことは心配ご無用。ドラゴンバスターに青春を捧げた者たちは、今ではすっかり成人し、6800円ぐらい払うのはなんてことないのだ！（編）そんなに古いゲームじゃないって……）

でも、ビデオゲームのドラゴンバスターを知らないボクにしてみれば、すべてをビデオ版ドラゴンバスターと同じにしてしまったのは、なんだか悲しい気がする。だって、最近のハデなゲームを見慣れたせいか、とっても質素なゲームに見えてしまうんだもん。しかし、本当のドラゴンバスターファンにしてみれば、変に手を加えてしまうよりは、そのままの形で移植してくれたほうがうれしいのかもしれないね。

移植ものはなかなか難しいといわれているが、ドラゴンバスターの移植はぜひ成功の部類に入ってほしいものだ。

▼こんな炎をくらった日にゃ、クロービスの丸焼き、いっちょあがり!!

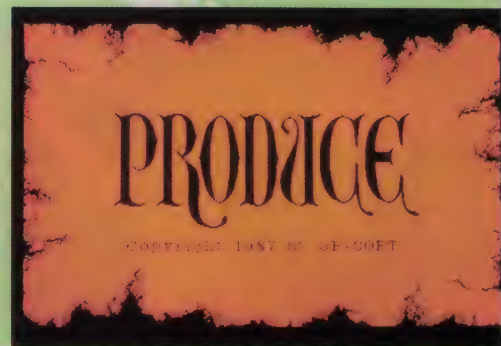
▲オォ、飛んだ飛んだ、あの巨大ドラゴンが飛んだ。タマヤ～!!

撮影／小阪和則

特集1
ホラーゲー
それは闇の
底からやって来た……。
じっとりと汗ばむ熱帯夜、CRT
に向かい、取り憑かれたようにキ
ャラクターを成長させているキミ。
ふと気づくと、背後に"なにか"
の気配がする。おそるおそる振り
向くと、そこには得体の知れない
邪悪な影が……。月のない夜空に、
キミの悲鳴がこだまする。
「ウァアアア～～ッ」

ニュータイプ・ホラーシミュレーション！

プロデュース

血のしたたるオープニング、とにかく気持ち悪い(イイ?)エンディングなど、次代のホラーを占う1本の登場だ!!

デービーソフト
PC-88SR以降
文／TAKE ON！

新型のホラーゲーム

デービーソフトから発売された新作ソフト〝プロデュース〟はまったく新しい切りこみ方のホラーゲームだ。

いままでのホラーゲームというのは必ずといっていいほど主人公は人間だった。それでバケモノなんかと戦って、ヘマをすると殺されたり、発狂したり、食べられちゃったりする。それをうまく切りぬけると何か謎が解けてハッピーエンドになるというのが定石だったはずだ。

しかし、この〝プロデュース〟は違う。目のつけどころからして違うのだ。これは目が後頭部や腹についている、ということではもちろんない！

ここでの主人公は妖怪。そしてテーマは「恐怖」と「支配」なのだ。

「いったいどーゆーゲームなんだよ」だって？ それでは徐々に〝プロデュース〟の恐怖を味わわせてあげよう。

フッフッフッ……。

マップを見ながら緑色の上り階段に追いこめ！

こわがらせているだけではだめだ。効果的に妖怪を使おう。

プロローグ

話は4人の少年たちが、とある谷間のペンションに、夏休みを過ごしにきたところから始まる。

少年たちの名前はトシオ、ギルバート(ギル)、ティナ、そしてさやか。彼らはI・E・L(国際超能力研究所というんだそうな)の少年クラスの同級生だ。

4人のうち、唯一トシオだけは、この計画に不満だった。彼はティナとさやかに海にいこうと持ちかけていたのだが、ギルが谷間のペンションに行く話を持ち出したとたん女の子2人は彼になびいてしまい、ボツになったのだ。

トシオはクラスでも超能力が最低で、みんなからつまはじきにされていた。彼の潜在意識の中には「いつかヤツラにフクシューしてやる」という思いが芽ばえるのだった。

ペンションを出て1人散歩するトシオは何者かに導かれるようにして廃屋の中へ入っていった。そこで彼はそこに住む「何者か」の声を聞いた。

――……フフ、……おまえだって自分で気づいているのだろう？ おまえはギルが憎いのだ。ほかの2人はいつもギルを中心にして行動しているし、おまえの好きなさやかはギルに夢中だ……もっと正直になるのだ。おまえに私の妖力をさずけよう……。

そしてトシオは3人を廃屋へとおびき寄せる。そこで3人が見たものは……？

ホラーシミュレーション

キミはトシオとなってこれから3人に復讐するのだ。どうやって？ それは「何者か」から授かった妖力を使って妖怪を生み出すのだ。その妖怪を部屋の中に出現させて、3人を恐怖のるつぼに叩きこめ！

妖怪は20匹まで設定できる(生み出せる)のだけど部屋の中に送りこめるのは1度に8匹までだ。モンスターを置く場所、そして出現時間と消滅時間を決めて部屋に送りこむのだ。

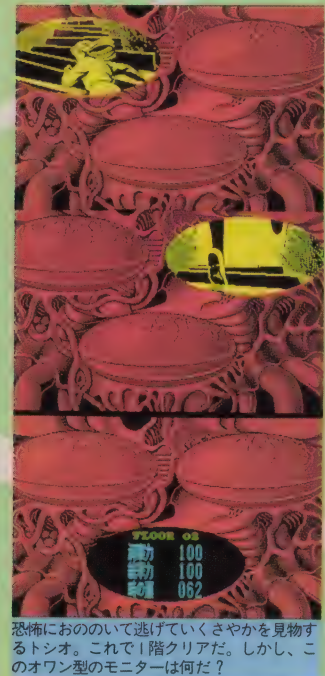
妖怪たちを送りこんだら、例の「何者か」の視覚を借りて、3人が恐怖にのたうちまわる姿を「高みの見物」するというわけ。う～んサディスティック！

とくにさやかが恐怖に顔をひきつらせるところなんか最高！ ボクは思わず〝さえない少年〟に感情移入してしまい「さやか～！ もっと苦しめ！」「さやかちゃ～んゴメンネ」などと半狂乱になってしまうのだった……。

それだけですむハズがない

しかし、ビックリさせているだけではすまないのだ。さやかちゃんたちがこの廃屋から逃げ出してしまったら最後、妖怪の存在が世間にバレてしまい屋敷が取りこわされてしまう。

彼らを逃げ出せないようにしてかつ上へ上へと登らせなければいけないのだ。なぜ登らせなければならないのか？ それはここでは明かすことができないが、なにしろ21階にはトシオをそそのかした例の「何者か」がいて3人を待ちかまえているのだ……。

しかもこの作業を、3人が屋敷に入った19時から明朝5時までの10時間で行わなければならない。日が昇ってしまったら「何者か」のたくらみはフイになってしまう

恐怖におののいて逃げていくさやかを見物するトシオ。これで1階クリアだ。しかし、このオワン型のモニターは何だ？

ホラーゲームで背筋がゾ〜！

のだ。1階あたり30分。計画的に妖怪を配置してスピーディに行わないと復讐劇は完結しない。これはちょっと大変だよ。

生かさず殺さず……

じつはこのゲーム、もうちょっと状況は複雑だ。なぜかというと、3人の性格は別々でおまけにESPで反撃してくるのだ！「人間が妖怪を倒すなんて」などと言うなかれ。今までのホラーゲームというのはそういうものだったではないか。

部屋の中には「聖域」と呼ばれる場所があり、そこではとくに、人間は強気になる。3人のなかではギルが一番好戦的と言えるだろう。ESPの弾（何かブスイな言い方かな?）が3発あたると妖怪は死んでしまうので注意しよう。

ティナも気が強いほうだけど、一番怖いのは一見ヒヨワそうなさやかちゃんだったりする。さやかは体力、精神力ともに弱いが、極限状態に追いこまれると他の2人よりも強力なパワーを発揮する強敵なのだ。

こちらもそれに対応する方法がないわけではない。じつは妖怪の出現のさせかたには8通りあって、それによって恐怖度を増すことができるのだ。

しかしあまり怖がらせすぎて体力を減らしてしまい（心臓がだんだん青くなっていくのでわかる）、とちゅうで死なせてもいけないのだ。生かさず、殺さず、20階まで連れてこよう。20階から上りの階段を行かせればエンディングが……。感動の？ 恐怖の？ それは行ってみなければわからない……。

さやかの表情集。なんだかカワイソウなんだけど、それを超えると「もっと怖がれ！ ヒッヒッヒ」の世界へトリップ。ちなみに心臓が真っ青になると死んじゃうよ。

人間たちの反撃！ とくに極限状態に追いこまれたさやかは強敵だ。火の玉を打ってくるぞ！

朝日が昇ってもゲームオーバー。条件キツイぞ。

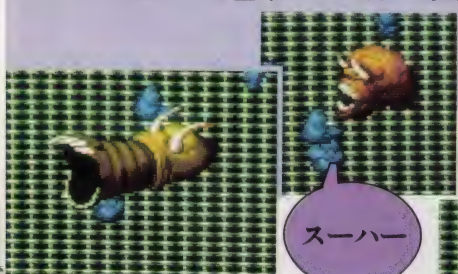
人間を逃がしてしまうと、屋敷がとりこわされてゲームオーバー。

◀エンディング？
いったいさやかちゃんはどうなっちゃうんだろう？

3人を襲う妖怪ども！

写真戯画（フォトギーガー） エイリアンシンドローム

文／TAKE ON！

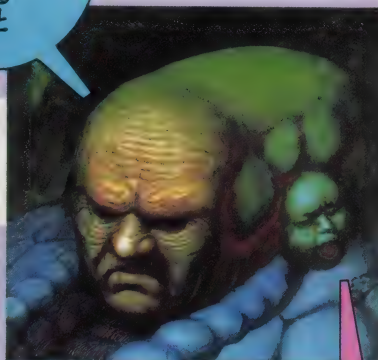
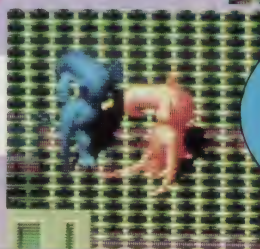
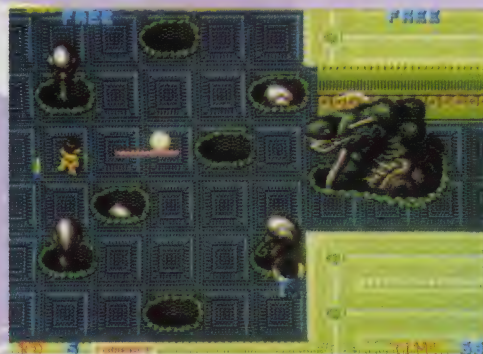
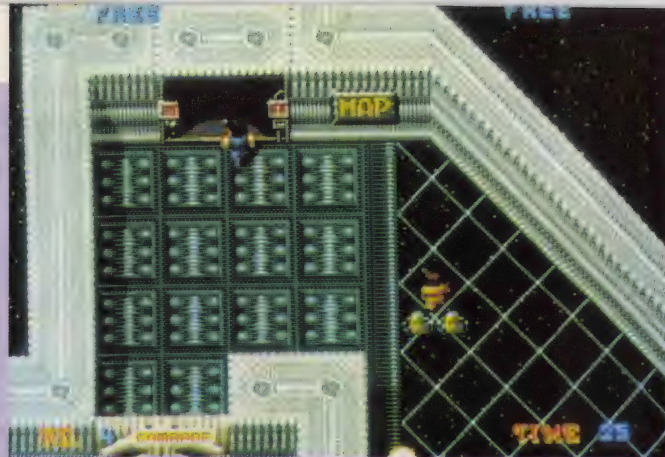
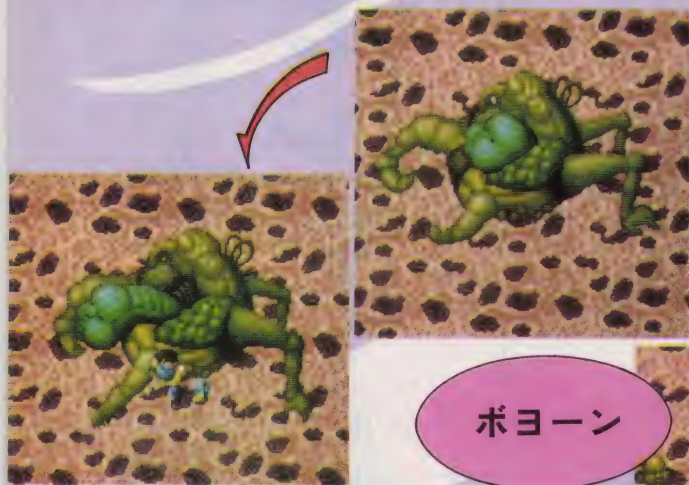
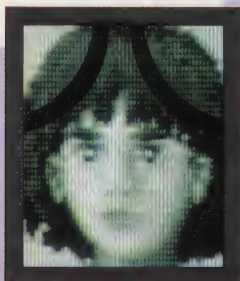
強じんな生命力、旺盛（おうせい）な繁殖力（はんしょく）を武器に宇宙船を乗っとろうとするエイリアン対人間の想像を絶した白兵戦（はくへいせん）！ くだける肉片、飛びちる体液……エイリアンの意表をついた攻撃に、キミは正気でいられるか？ はたして最後に笑（わら）うのはどっちだ？ エイリアンシンドロームのおどろおどろしい世界を、写真戯画で心ゆくまでお楽しみください？

グロテスクな宇宙船
戦いの火ぶたは切られた

タイトルもふるえるこの恐怖

ステージ1

スライムブヨブヨ3ブヨブヨ
合わせてブヨブヨ6ブヨブヨ

ステージ2ボス・ハガーの呼吸の図

ステージ3ボス・タカピー

特集1
ホラーゲームで背筋がゾ〜〜！
そこは〝アンコウ〟だったりする
長いトンネルを抜けると……
もう首がつかれてきちゃった
時としてモグラたたきだったりもする
ボヨーン
ハーイ、大きく息を吸ってー
何が楽しくってそんなにはねるの？
こんど生まれてくるときは平和な時代に……
THE END
と最後だけロマンチックに
キャアアアーッ！

ブキミキャラクターふにょ〜んベスト42 死に

マジに怖いよ、ふぎゃ〜〜〜編

ゲームの中には、コワ〜イキャラがウジャウジャいる。身の毛もよだつあのキャラこのキャラ、勝手にランクをつけてみたぜ!!

©㈱ナムコ

第1位 景清(源平討魔伝) 堂々の第1位は、やっぱりこの人。長い髪に怨みのこもったあのマスクは、迷路の中で子供を泣かしてしまうほど。こいつが夜の靖国神社の灯籠の陰からヒョコッと出てきたら……、気味わる〜!?

©㈱ナムコ

第2位 義経(源平討魔伝) あの舌むき出しの高笑いは、景清のジッとした不気味さと好対照。でも、何といっても気味悪いのは、倒されても倒されても、ゾンビのごとく復活することだろう。量産型なのだろうか……?

©㈱ナムコ

第3位 海坊主(妖怪道中記) なんか、ヌボ〜ッとして何も考えてないって感じの不気味さと、ヌメヌメ、ブヨブヨの、ゼリー状の質感がよく出てるところに、何か妙なものを感じてしまう。夢に見そうだ。

第4位 ドラキュラ変身後(悪魔城ドラキュラ) いやー、これも最初見たときは怖かったなあ。あのドラキュラの首がブッ飛んだあとにくる〝ガバッ!!〟っていうのが……。でも、吸血鬼が火の玉を出すってのも、何か変だよね。

©㈱ナムコ

第5位 ローパー(リターン・オブ・イシター) 元祖エイリアンシンドロームだね、こりゃ。なんといっても、ウニョウニョした触手が、なんだかメデューサの頭のヘビみたいで、あれにテロッと顔をなでられたりしたら……、もう失神しそう!!

第6位 触手(グラディウス) 脳ミソ(?)に触手がついているという不気味さもさることながら、もっと恐ろしいのは、パワーアップしていない状態で、こいつらに囲まれたときだろう。触手がなければ、単なる梅干しである。

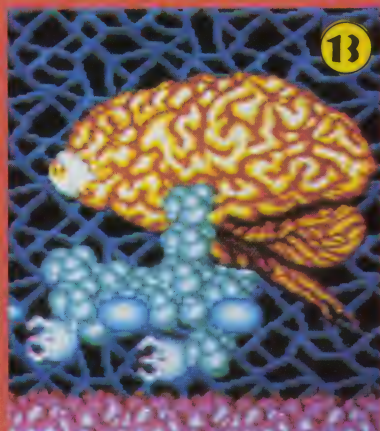
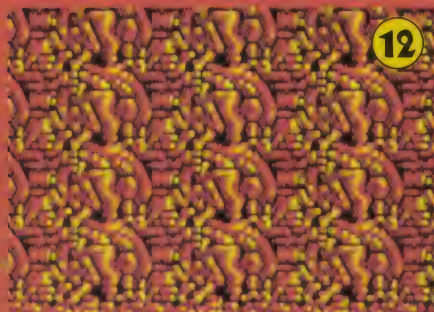
第7位 くさったしたい(ドラゴンクエストII) 名前からして気持ち悪い。しかも、「あまいにおいのいき」を吐いたりして、その情景を思い浮かべただけでこっちが吐きそうになる。いったい、死体の吐く息って、どんな香りなんだろう?

第8位 デビルロード(ドラゴンクエストII) 一見そんなに怖くない。でも、じつにいろんな呪文で攻撃してくる。そのきわめつけは、「神風メガンテ攻撃」。こっちがどんなに強くてもどうしようもないという、理不尽な怖さがある。

選定委員会 編

ホラーゲームで背筋がゾ〜〜！

第10位 サルペドン(スペースハリアー) スペハリの数ある骨キャラのなかでも、〝迫り来る恐怖〟的なものを持っているのがこいつだ。とくにゲーセン版が怖い。2つの首からボコボコ吐いてくる炎もより速度をまして……。

第9位 即身仏(摩訶迦羅) 即身仏とは、僧が厳しい修行によって、生きながら仏になったものである。そのもの自体は餓死者のミイラでしかないが、精神的背景がしっかりしているだけに、底知れぬ恐ろしさがある。

第13位 ゴーレム(沙羅曼蛇) ゴーレムといえば、モノホンのモンスターである土くれ人形が思い出される。あれも怖いが、ここであえてあげたいのが、この脳ミソ。触手の動きは、6位の触手細胞よりイヤらしくて不気味!?

第12位 うごめく壁(レリクス) レリクス自体、妙にカルトっぽいゲームだ。そのなかでもとくに、このプルプルと脈動する壁は、まるで生きているようで怖い。ひょっとして、あの遺跡そのものが生き物だったのでは……。

第11位 ブラックディーム(ダーウィン4078) 突然変異で、自らが悪魔の化身のようになってしまうなんて、まるでクローネンバーグの映画みたい。黒い羽、蛾のような顔、そして、それらを自ら飛ばして攻撃するってのも怖い。

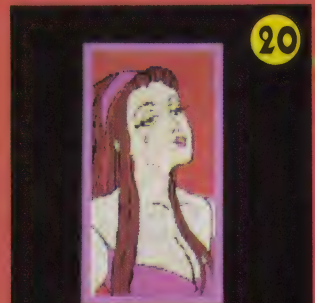
第17位 ドクロ(忍者くん阿修羅ノ章) イヤな地響きを立てながら出現するドクロ。カシャカシャカシャと咆哮するところが、いかにもドクロっぽいんだよな。それと、死んだときにたくさんの玉になる姿も美しい(?)。難しいけどね。

第16位 般若(火の鳥) このお面の集団攻撃自体、かなり恐ろしい。しかしそれよりも、我王をギロッとにらむ目(石にされそう)と、不敵に笑う耳もとまで裂けた口のほうが不気味。般若って、女性だからかなあ……。

第15位 ブタのコック(デウリング) キッチンで秘かに悪魔の料理を作っている。こいつの恐ろしいところは、カエルでも人でも、なんでも夜のオカズにしてしまうこと。ひょっとして、今作っているのはトン汁だったりして……。

第14位 金属質のエイリアン(デスフォース) エイリアンといえば、大ヒットした映画以来、ヌルヌルグチュグチュが相場。デスフォースの敵キャラたちも、形自体はそんな感じだけど、なぜかメタリック。肌触りが想像できないだけに不気味!?

第21位 貴婦人(恋のホットロック) 最初は、扇子で口もとを隠しているおしとやかな(?)貴婦人だが、攻撃すると本性を現す。まるで、うちのオフクロみたいな恐ろしさがあるのだ。こいつには、何度ハマッたことか……。

第20位 あぶない女(デウリング) こいつはじつは人形なんだが、エッチしなければ許してくれないという、じつにアブナイ存在だ。しかしそれ以上に怖いのが、こいつの質問に答えるところを、後ろからのぞき見られることなのだ……。

第19位 ルーパー(スペースハリアー) 地平線の彼方から飛来する高速マタンゴ!? トリッキーな動きと、キノコやクラゲに独特なプルプルした不気味さがある。ステージ3で、弾を1発も撃たずに避けるのも、スリルがあって怖いよ。

第18位 ゲルゾ(ローリングサンダー) まるで、饑度0作戦か仮面ライダーのコウモリ男を彷彿とさせるキャラ。僕(雅)は、後楽園遊園地でさらわれたという幼児体験もあって、こういうのに弱いのだ。

第1位 TAKE ON!（ビーバーズ） 文句なしの1位はこの人。BEEP編集室に彗星のごとく現れ、恐るべき不治の病「たけおん病」を蔓延させた。ついには、(編)K氏までが、つまらないギャグを連発し始めたの段田男……。恐ろしや。

本当はこっちのほうが怖かったりして編

前ページは予告に過ぎなかった!? 本当の恐ろしさは、そんなにナマヤサシクないのだ。新感覚の冗談恐怖キャラをリストアップ!!

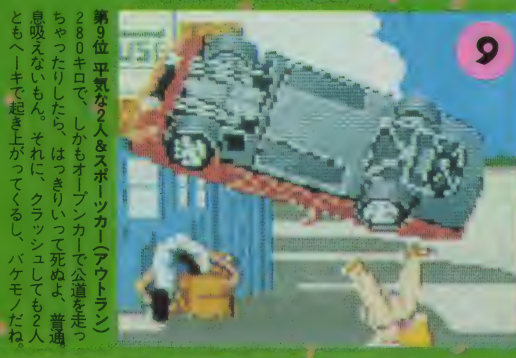
第3位 ノーアウト満塁のばあす（プロ野球ファミリースタジアム） こいつぁ怖い。ファミスタやってる人間にとっちゃあ、何よりも怖いんじゃないかな。ちなみに、おう、おちあいなんかも怖い。BEEP関係者は、彼らの放つ強打を「暴力」と呼んで恐れている。

第2位 ミョ〜な左ピッチャー（ザ・プロ野球ペナントレース） ピッチャー、振りかぶって第1球を……と、思わず絶句してしまうほどブキミ。なんかこの人、○○に見えるんだよね。○○っていうのは体が……まあいいじゃない、そんなこと。

第4位 みすず（熱血硬派くにおくん） "なめてんじゃねーぞ!! ビシビシ"実際、新宿の路地裏あたりにありそうな恐怖だ。それにしても、こいつどう見ても女じゃねえよな。"テメエ、もういっぺん言ってみろ!! ビシビシ!!" ヒェ〜。

第5位 佐○しおり（? ? ?） CM、ドラマでおなじみの彼女だが、目もとの××が……。頼むから、作り笑顔だけはやめてくれ。気持ち悪い!! え、ゲームキャラじゃないって? こりゃまた失礼（俺、ファンに殺されるかも……）。

第8位 フォックス（北斗の拳） ビョ〜ンとジャンプしてキュルキュルキュル。またジャンプして、キュルキュルキュル。その人間バナレした動きは、特筆モノだ。そういえば、原作のほうでもかなりマヌケなヤツだったよね。

第6位 おたふく太郎（怪傑ヤンチャ丸） エィヤ、エィヤ、エィヤ。フーフーッ!! ウッ!! オッ!! エィヤ、エィヤ、エィヤ。フーフーフーッ!! ギャボーン、グェァ〜ッ……なんだこいつは!?

第9位 平気な2人&スポーツカー（アウトラン） 280キロで、しかもオープンカーで公道を走っちゃったりしたら、はっきりいって死ぬよ。普通息吸えないもん。それに、クラッシュしても2人ともヘーキで起き上がってくるし、バケモノだね。

第7位 フーマンチュー（ロスト・ワード・オブ・ジェニー） カルト少女ゲーム（?）ジェニーに出てくる秘密結社の占い師。銀座○ブシーや山○正岳氏もビックリの、スロットマシン占いをしてしまうという恐ろしさ。これをゲームでやってしまうタ○ラも……。

ホラーゲームで背筋がゾ〜〜!

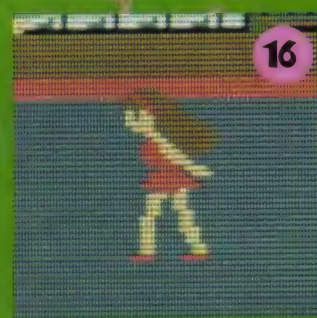
第10位 コワイ顔(レニングラード) 地味なシミュレーションゲームにも、恐怖キャラはいるのだ。この人だけじゃなくて、他にもずいぶんいるよ。夜中にプレイしてたら、CRTから抜け出てきそう! モノクロだから怖いのかなあ……。

第11位 エンディングの女(エンデューロレーサー) やったぁ〃 エンデューロのエンディングだぁ〃 と、喜んだのも束の間、CRTに映し出されたのは、変な目をした××中毒風のお姉さんが拍手をしてるの図であった。こりゃ、ひでぇよな。

第12位 ラケットを持つ手首(スマッシュピンポン) 当然のようにプレイしているこのゲームも、よく考えてみると怖い。だって、手首だけが宙に浮いてピンポン玉を打ち合っているなんて、足だけがバタバタとサッカーやってるのと同じだぜ〃 コワ〜。

第13位 ミッキー(ロッキー) ドラゴ戦前のトレーニングにつき合ってくれるこの人、たしかロッキー3で死んだハズでは……。もしかしたら、ロッキーを再び鍛えるために、三途の川から舞い戻ってきたのかもしれない……。

第14位 マジックばあさん(リンクの冒険) 老婆が若い男の子を自分の小屋に連れこむ光景に、何か怪し気で淫靡なものを感じてしまうのは僕だけであろうか……。ま、いいや。だっておバアちゃんは、MPをたくさんくれるもんね。

第15位 SHOTAN(元ビーパーズ?) 独特のマニアロ調と締め切り無視で、(編)を恐怖のドン底に突き落とした元ライター。エイリアンの愛称で親しまれた(?)彼が、いまだに一部の読者に絶大な支持を受けていることのほうが怖い!?

第16位 ジェニー(ロスト・ワールド・オブ・ジェニー) 可愛い人形が主人公というと、とってもメルヘンなハズなのだが、どうも彼女だけはカルトなのだ。僕なんか、最初はチブル星人に操られるアンドロイド少女を連想してしまったものね。

第17位 敵戦闘員(ワンダーモモ) 戦闘員といっても、なんか間の抜けた顔とやる気のない態度でヌボ〜ッとしている。でも、そこに内向的な怖さを持っている。クラスに必ず一人はいる、存在感のないヤツのノリなのだ。

第18位 無事でよかった……(ドラゴンクエストII) ドラクエIIで、自分の名前を"わが"にしてスタートしてみよう。いろんな人と話してみると、なかなか楽しいぞ。他にも、"かれーの"とか"はち"なんてのもいいかも(どこが怖いんだ?)。

第19位 ジャンプするモアイ(沙羅曼蛇) モアイというと、地面に固定されているものという先入観がある。それだけに、ジャンプしながらボコボコとイオンリングを吐く姿には、妙なものがある。(編)サミーにも見えるし……。

第20位 トイレ(デウリング) 人間の生理的欲求を満たした後の戦慄〃 誰もが一度は体験するはずの「紙がねえ!」というやつは、幽霊を見たときよりも冷汗もんだぜ。キミだったら、どのように切り抜けるかな?

第21位 長州力(新人類) 大トリは、オジサンなのに新人類の長州力だ。なにしろ、自らを吐いて(?)相手を倒す分身ラリアートが得意技だってんだから、コワイ。見た目が人間なだけに、ブラックディームより始末が悪いぜ。

おまけ 断末魔の叫びBest5

第1位 ランボー(スーパーランボー・スペシャル) あの大音量には、本当にビックリしたものだ。

第2位 鬼姫(源平討魔伝) 陰鬱な京都の空に響く苦痛の叫び。キャラの不気味さとよく合ってる。

第3位 ハリアー(スペースハリアー) あえなくやられたときは、男だって叫ぶのだ。ア〜ッ!

第4位 麻宮アテナ(アテナ) セーラー服の黄色い叫び声のかわいらしさで上位にランキング♥

第5位 ハノマスズイ(ASO) 叫び声ではないけれど、破壊されるときの音が悲痛だ。

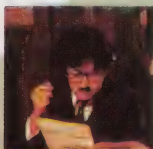
クトゥルフ神話のおぞましい世界 PART1

CAST

GARLAND FAIN
MANIA GARICRAFT

JAMES・C・McFARLEN
ARTAMAN ICHIMEGA

JAMES FORD
MUSAO RABAWAKU

P・K・SCHRODINGER
INNOCENT・KON・Y

GREGORY VINCENT
CHANG TAKE

SPECIAL GUEST
JAMES SMITH & KEEPER
KURANDO HORI

忍びよる恐怖

●クトゥルフの呼び声(日本語版) ●ホビージャパン
●4500円

ここでは、BEEPが行った「クトゥルフの呼び声」のリプレイを紹介しよう。上段の写真でストーリーを把握してから、下段のプレイ風景を読めば、いっそう「クトゥルフ」の恐怖とRPGの楽しさがわかってもらえると思う。

会合のため集まった新聞記者、自然科学者、考古学者らの前に姿を見せた古物商フォード。彼を親しげに出迎えたのは、スミスの顧問弁護士マクファーレンだった。

客間に集まった人々は、スミス氏が死亡したことを聞き、その理由や会合の目的についてさまざまな思いを巡らせた。

PHOTO 小阪和則
ILLVST 佐藤敏己

招かれた人々

キーパー 今日は1932年10月23日。みなさんが、ある会合のためスミス氏の館に着いたところから話が始まります。（プレイ開始前に、6人のプレイヤーは各自の役割と、この屋敷に来た目的をキーパーから与えられている）。

キーパー 会合が始まる時刻になると執事が現れ、こう告げます。

「残念なことに、館の主人であるスミス氏は、2日前何者かに殺害されました」スミス氏はこのような姿で死んでいました（全員に上のイラストを見せる）。

弁護士 エーッ、もうグチャグチャ。キーパーって、グチャグチャとかネバネバとかが異常に好きじゃないですか？

学者2人 会合でおもしろい研究発表があるというからわざわざ来たのに。

キーパー さあ、どうします？ とにかく会合どころではなくなったのは確かなようですね。

フォード マクファーレン君、話があるから、向こうの部屋へ来てくれんか。

古物商フォードと弁護士マクファーレンは別室に去る。

記者 学者さんふたりに話しておきたいんだけど、じつはあのフォードという人物は、金儲けのためにいくつもの犯罪を犯しているらしいんだ。ぼくはその証拠をつかむためにここへ来たんだ。今後のヤツの行動には、十分注意していてくれよ。

記者が盗み聞きしたフォードらの会話から、じつは弁護士はフォードの部下であったこと、スミスの研究がかなり進んでいたことなどがわかった。研究とはいったいなんなのだ。

フォードとマクファーレンは、怪しげな態度で別室へ去った。そしてそこでは、フォードが険しい表情で、弁護士に何かの指示を与えているようだった。

さらに記者は、机の中から「日記」を発見。そこには「機械」による通信、湖に現れる「正体不明の何か」、「私は選ばれた」などの言葉と何者かに追い詰められていた不安が読み取れた。

そのあと記者は、スミス氏の書斎に忍び込み、ごみ箱の中から、スミス氏直筆のメモを見つけた。そこには古代文字らしきものが書き込まれていた。これが研究に関係あるのだろうか。

スミス氏の日記

記者　こんなことしてられない。まず古物商と弁護士の会話を盗み聞きします。

キーパー　「聞き耳」チェック成功。会話の50パーセントが聞き取れました。

弁護士&フォード　エーッ、そんなのあり？（ふたりはシブシブ会話の内容を紙に書いて渡す）

（この会話から、弁護士はスミス氏の情報を流すためにフォードに雇われたこと、スミス氏の研究がかなり進んでいたらしいということがわかった）。

記者　2人が話している間にスミス氏の部屋を調べます。

キーパー　「目星」チェック。サイコロの目は01、クリティカルで、いきなり日記を見つけました。

記者　それじゃ日記を読んでみる（キーパーが日記の内容を書いた紙を渡す）。

（日記には、スミス氏は何者かと通信できる「機械」を持っていたこと、その機械から笛のような音が聞こえてきて以来、湖のまわりを「正体不明の何か」がうろついていたことが記され、最後は「私は選ばれた」という言葉で終わっていた）。

記者　「私は選ばれた」というのはどういうことだろう。これを見ると、スミス氏は何かにおびえていたみたいだなあ。

考古学者　それじゃあ私は、自然科学者を訪ねて、研究とは何だったのか話し合ってみよう。

記者　ぼくは、湖を調べに行くぞ。

2人の学者は、自分たちが呼ばれた理由から、逆にスミス氏の研究が何であったのか探ろうと試みた。しかし、そこにはまたしても弁護士の黒い影が……。

記者は「正体不明の何か」という言葉が気にかかり湖の調査に出かけた。その背後には弁護士マクファーレンの姿が……。

記者とふたりの学者は、スミスの研究が何であったのかを知ることがすべての謎を解くと判断、スミスの書斎を調べようとした。しかし、その入口にはマクファーレンが立ちふさがり頑強に入室を拒んだ。

3人は情報の提供と引き替えに資料室の入室を許され、「エト・ラ・ラプカ」の失われた一節を見つけた。そこに記述されていたものは、神の怒りに触れた者の惨たらしい死にざまだった。それはまさにスミス氏の死にざまと一致するものだったのだ。

記者たちが部屋の中で見たものは、奇妙な台の上にのった球の中に浮かぶ人間の脳みそ、そして脇に置かれた「機械」らしきものだった。
そのとき階下から、ズルズルと何かを引きずるような音が聞こえ、5人は小部屋を飛び出した。

そのころマクファーレンは、秘かに毒薬の準備を始めた。何を企んでいるのだろう。

忍びよる恐怖

弁護士 私は記者と学者たちの様子を探ります。
（弁護士は記者と学者の様子を監視し続けた。まもなく記者が湖から戻り、学者らと情報を交換することにした）。
記者 湖の水温が場所によって極端に違うんだ。それと湖から屋敷に向かって何かを引きずったような跡を見つけたけど。
考古学者 やっぱりスミス氏の研究ってのが何だったのかを知る必要があるね。とにかくスミス氏の書斎を調べよう。
弁護士 3人の様子をフォードに伝えてから、3人を書斎へ入れないようにする。
（書斎の前でひともめあったが、結局3人は弁護士を説き伏せて書斎に入った）。
キーパー （サイコロをふる）書斎に入ると、考古学者は「エト・ラ・ラプカ」の失われた一節を見つけました。
考古学者 私の専門だ。内容は？
キーパー そこにはこう書いてあります。
「かの罪人、神の獣により て溶け腐り、血をすすられてその罪を償いしものなり」
記者 スミスの死に方にそっくりだ！
考古学者 私の知る限りでは「エト・ラ・ラプカ」は「蘇生者の書」とも呼ばれ、神を召還しようとした者がその怒りに触れたといった内容のことが書かれていた。もしかしてスミス氏は、神を召還しようとしたんじゃ……。
自然科学者 私の研究のなかにも「神の獣」という言葉が出てくるぞ。すると、さっきフェイン君が湖で見た「跡」というのは、私がペルーに行ったときに見たものと同じものなのかもしれない。
記者 まさか日記にあった「正体不明の何か」というのが、その「神の獣」？
考古学者 もしスミス氏が神を召還しよ

記者が見た「跡」を確かめるため湖に向かった自然科学者シュレディンガーは、湖のそばの木に粘液質の奇妙な物体と、何かを引きずったような痕跡を発見した。

一方、考古学者ビンセントのところへフォードが訪れ、金と引き替えに情報の提供を迫った。考古学者が研究している「エト・ラ・ラプカ」に関する知識が鍵になっているらしい。

焦りの様子を見せ始めたフォードは、秘かに2階へと向かう。明らかに何かを隠しているのだ。

秘密の小部屋の扉を開けたフォードは、人の気配に後ろを振り向いた。記者と学者が立っている。驚きに凍りついた顔は、次第に諦めの表情へと変わっていった。

「手をあげろ！　おまえたちは知り過ぎたんだ」マクファーレンは、記者と学者に銃を突きつけた。

うとしたなら、召還の呪文やそれに関係した資料が見つかるかもしれないな。

（3人は打ち合わせをしたあと、役割を分担して調査を進めることにした。すると、書斎に残った考古学者のもとにフォードが訪ねてきた）。

フォード　ビンセントさん、私と手を組まないか？　報酬ははずむよ。

考古学者　私は別にお金なんか欲しくありません。お引き取りください。

フォード　いいのかな、後で後悔するぞ。

記者　（キーパーに小声でなにか告げる）

キーパー　ところで、湖に向かった自然科学者さんのほうですが、屋敷を出てすぐ、折れた樹に付着した粘液状の液体と例の「跡」を見つけます。それは、やはり昔ペルーで見たのと同じものでした。

自然科学者　とにかく屋敷へ戻ります。

フォード　私は2階の秘密の部屋に行きます（とキーパーにだけ告げる）。

キーパー　（サイコロをふる）フォードは何も気づきません。記者さんどうします。

記者　フォードに声をかけます。

フォード　えっ、あとをつけてきたのか。

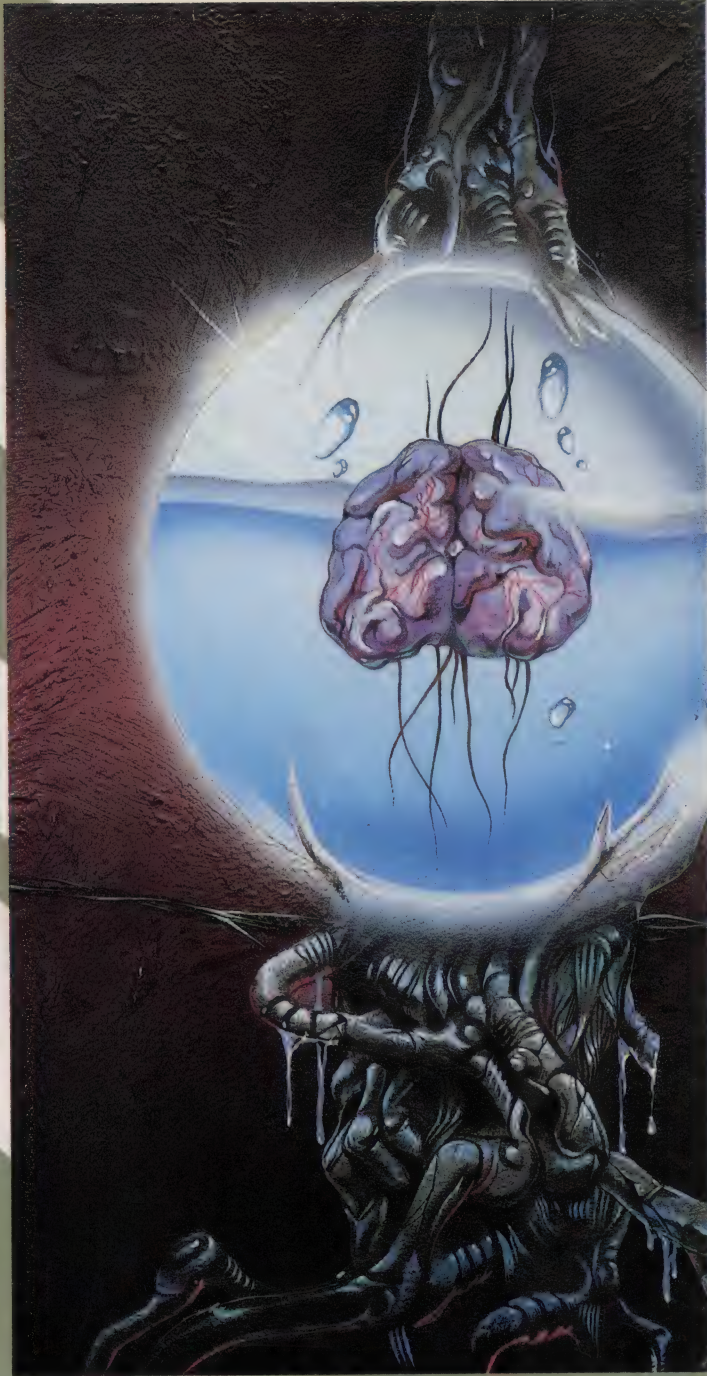
（そのあとからふたりの学者も顔を出す）。

記者　あんたは何を隠しているんだい。あまり罪を重ねないうちに本当のことを話してくれよ。

フォード　しかたない、話そう。

キーパー　（イラストを見せながら）部屋を覗くとこれがありました。

記者　なんだこれ、人間の脳みそか？

フォード　私もついさっきこの存在を知ったんだが、これはスミス

突然「ドーン」という音とともに屋敷が激しくゆれた。記者の手が素早く動いた。轟く銃声。腕を撃たれた弁護士は床に倒れた。
「来た、ショゴスだ！　早く呪文を唱えろ！」
弁護士の背後の階段からドロドロとした緑色の怪物が現れた。それは、そこにいた者の想像をはるかに超えた化け物だった。

氏の脳だ。まだ生きていて会話ができるので、事件の真相は聞けた。スミス氏は、ペルーで神と呼ばれている「大いなる種族」について研究していたのだが、最近、その神の召還の方法を知ったというのだ。そして彼はそれを実行した。しかし、その結果彼は神の怒りを買い、神の獣「ショゴス」に追われるようになったらしい。スミス氏がわれわれを呼んだのは、今回の会合で「ショゴス」を追い返す方法がわかるかもしれないと思ったからなのだ。次に奴に狙われるのは私なのだよ。

キーパー　そのとき突然館が震えだします。ドアがバリバリと破れる音、階下をズルズルと何かを引きずるような音がします。どうしますか。

（一同部屋を飛び出る。そこには弁護士が立っていた。）

弁護士　手をあげろ！　おまえたちは知り過ぎたんだ。フォードさん、こいつらを始末しましょう。

フォード　待て、まだこいつらから……。

弁護士　記者に向けて銃を撃つ。

記者　回避して、できれば撃ち返す。

キーパー　弁護士、「射撃」チェック失敗。記者は「回避」をチェック、成功。「射撃」も成功。弁護士は腕を撃たれて倒れます。階段からドロドロした緑色のモンスターの頭が見えてきました。

フォード　早く呪文を唱えろ。奴はショゴスだ。きみらは封印の呪文を見つけたんだろう！

記者　なんだって！　われわれもまだそこまでは発見していないんだ。

キーパー　ついに2階に「ショゴス」が上がってきました。弁護士は逃げる間もなくグチャグチャに引きちぎられます。

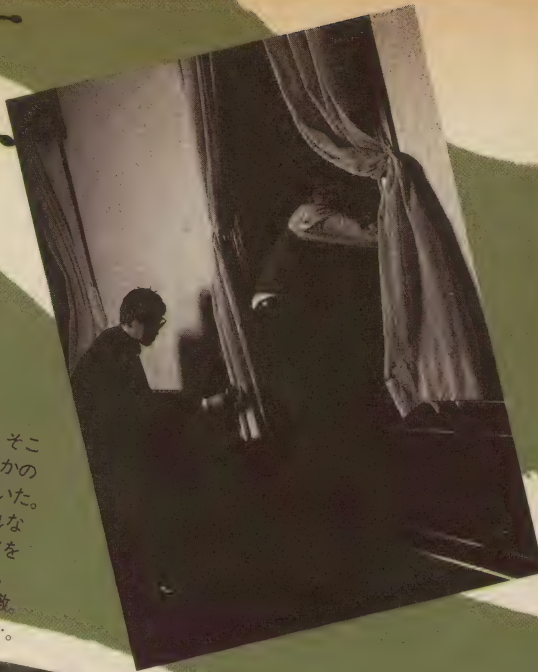
フォード　隣の部屋に逃げ込むぞ。

記者　俺も逃げる。

学者　われわれも逃げる。

特集1

ホラーゲームで背筋がゾ〜！

ドアを堅く閉ざしたフォードは、窓に駆け寄った。そこが生への唯一の扉としか考えられなかったのだ。ほかの3人も後に続いた。そのとき学者があることに気付いた。「温度だ！」「そうか、やつは高温に弱いのかもしれない」「いちかばちか賭けてみよう」記者はカーテンに火をつけ、窓から飛び降りた。屋敷は激しく燃え上がった。奇跡的に軽いケガで済んだ4人の背後で崩れ落ちる屋敷。しかしこれですべてが終わったといえるのだろうか……。

しかし彼らに与えられた時間はあまりにも少なかった。「ショゴス」はゆっくりと、しかし確実に彼らに迫りつつあった。「助けてくれー」弁護士は絶叫を残し「ショゴス」の餌食となった。その光景を目の当たりにした4人は、ただその恐怖から逃げたい一心でとなりの部屋に飛び込んだ。

キーパー　学者2人は、少し遅れたのでショゴスを見てしまいました。狂気チェック(SAN)をします(サイコロをふる)。2人とも1D6だけSAN値から引いて。みんな部屋に入りました。ショゴスはドアに体当たりを始めます。

フォード　どうするんだ！　われわれがやられるのも時間の問題だぞ！　学者たちは何かいい方法を知らないのか？

考古学者　私だってこんな化け物に会うのは初めてだ。そんなもの知るか！

自然科学者　そういえば、さっきフェイン君がいっていた湖の水温、あの「跡」は温度の高いところから出ていたのか、それとも低いほう、どっちだった？

記者　えーと、たしか温度の低いほうからだったぞ！

考古学者　それだ、やつは高温に弱いんじゃないか!?

記者　しかたない、いちかばちかそれに賭けてみよう。カーテンに火をつける！

フォード　なにをもたもたしている。おれは窓から飛び降りて逃げるぞ！

記者・学者　われわれも後に続く！

キーパー　4人とも奇跡的に捻挫やかすり傷程度で済みました。背後では、館が炎上、崩れ落ちていきます。これでこのシナリオは終わりです。犠牲者はひとりでしたが、「機械」のことやスミス氏の脳のことなど、謎についてはほとんど解明できませんでしたね。とにかく、クトゥルフの世界を知る生き証人となったのですから、今後どんな怖い目にあっても知りませんよ。

クトゥルフ神話とは何か？

by シェヘラザード

ラヴクラフトについて

　今回取り上げた〝クトゥルフの呼び声〟、〝ラプラスの魔〟のベースになっている〝クトゥルフ神話〟については、まったく知らない読者も多いと思うので、ここで基本的知識を押さえておこう。

　クトゥルフ神話の創製者H・P・ラヴクラフト（1890年〜1937年）は、米国東部ロード・アイランドのプロヴィデンスに生まれ、たった2年を除いて全生涯をその地で過ごした。彼の人格の形成と作品、思考形式に、その伝統的な風土が与えた影響はとてつもなく大きかったといえるだろう。

　彼はまた、成人に達する前に親戚を何人か失っている。このことも彼の精神にいくらか影を落としているのだろう。その影響は、種族の純血やそれによる遺伝的退化を主題にした作品群（〝壁のなかの鼠〟、〝インスマスの影〟、〝潜み棲む恐怖〟等）によく表れているといえる。

クトゥルフ神話の描く恐怖

　ユングらによれば、「ある種の集団的恐怖や精神的傾向は太古の昔に発生し無意識の中に存在する、もしくは遠い過去に具体的な根拠が存在している」ものだ。この考えは正しくH・P・ラヴクラフトの描き出す恐怖に当てはまる。

　彼自身の恐怖についての考えについていえば、彼の著書〝文学における自然的恐怖〟のなかには、次のように書かれてある。

「恐怖は人間の感情のなかでも最も原初的、最も強力なものである。とりわけ原初的で強いのが、未知なるものに対する恐怖だ」

　その他にも彼の文章には、たいへん気持ち悪いもの、生理的に嫌悪感を覚えるものを、これでもかとばかりに徹底して写実的に書き表すという特徴がある。

　これらのことを考え合わせると、彼のジャンルは、人間の精神の奥深くに潜む自分の理解できないものに対する恐怖と、生理的に耐えられないものを表現しようとしたものだといえるだろう。

ラヴクラフト・ファミリー

　〝クトゥルフ神話〟という名称は、ラヴクラフトの創作神話の体系を確立したのが、彼の作品中最も著名な〝CALL OF CTHULHU（クトゥルフの呼び声）〟だったことによる。もっとも、クトゥルフ神話を受け継いだオーガスト・ダーレス（ラヴクラフトの弟子兼友人）が、大のクトゥルフびいきだったためでもある。クトゥルフをラヴクラフトの創作神話中で最強のモンスターとして位置づけたのも彼のようである（実際、ラヴクラフト自身は、クトゥルフのことを〝旧支配者たち〟の〝従兄弟〟としか書いていない）。

　後に、ラヴクラフト・ファミリーと呼ばれる作家たちが出現した。最初はラヴクラフトの友人や弟子から始まり、今日まで続いている。そのおもだったメンバーとしては、前述のオーガスト・ダーレス、怪奇小説作家のクラーク・アシュトン・スミス、コナンシリーズで名高いロバート・E・ハワードらがいる。

　日本でも、SF小説を中心とした多くの作家にクトゥルフ神話の影響が見られる。

さまざまな魔道書

　クトゥルフ神話には、さまざまな名前の魔道書が出てくる。ラヴクラフトがこれら表題だけの架空の書物を創ったのは、物語によりいっそうの真実性を持たせるためだった。

　これらの書物の名前を書き連ねてみよう。読者諸君も、どこかで名前くらいは聞いたことがあるかもしれない。

　〝ネクロノミコン〟、〝ナコト写本〟、〝ルルイエ異本〟、〝ドール詠唱歌〟、〝サンの7神秘書〟、〝象牙の書〟とも呼ばれる〝エイボンの書〟、〝妖蛆の秘密〟、〝無名祭祀の書〟、〝屍食教典儀〟、〝セラエノ断章〟……と、まだまだ数多くある。

　このうち最も有名なのが、アブドゥル・アルハザード著の〝ネクロノミコン〟だろう。この本には、きちんと書誌もあり、数版もの出版の歴史までが用意されている。

　この本を真剣に手にいれようとする人々もいて、ある古本屋が遊び心から、新聞に「〝ネクロノミコン〟入荷！　お値段はご相談の上で」という広告を出したところ、山のような問い合わせが来たという話まであるのだ。

　もし興味があったら、奥深いクトゥルフ神話のなかで、この夏を涼しく過ごしてみないか。

▲クトゥルフの呼び声（ゲーム）

▲奇怪な世界が、ここで展開する……。

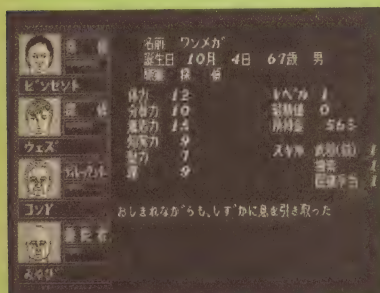
ラプラスの魔

ハミングバード

ホラーを題材にすると、コンピュータRPGの世界もこんな広がりを見せる。謎の館で起こる事件とはいったい……

クトゥルフ神話をモチーフ

今まで、RPGといえば、剣と魔法を中心にするファンタジータイプ、あるいは未来のロボットや宇宙ものが中心をしめていた。ところが、今回ハミングバードより発売されたラプラスの魔は、従来のコンピュータRPGと違い、クトゥルフ神話をモチーフにしている。クトゥルフ神話を主題としたため、プレイヤーは剣士や魔法使いではなく、探究者となってゲームに挑戦するのだ。

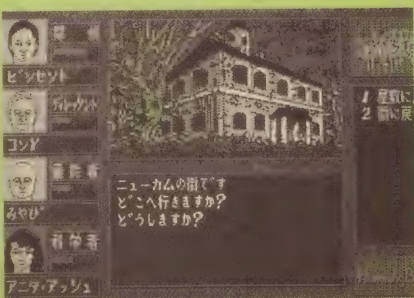
モンスター退治を中心にした似たようなタイプのゲームとしては、今までにも未来が舞台の「ザ・スクリーマー」があった。しかし、同じモンスターハンターといっても、実状はかなり違う。ザ・スクリーマーでは、未来の科学兵器を使用することができたが、ラプラスの魔の舞台は1920年代なので、武器もその当時の貧弱なものしかない。威力が弱いだけでなく、下手をするとすぐ故障してしまう代物ばかりだ。ゲーム中に屋敷の中で故障すると、あとはもう悲惨としかいえないパターンにもなりかねないのだ。

▲キャラクターに年を取らせすぎると、死んでしまう。

強いアドベンチャー色

こうした設定以上にこのゲームを特徴づけているのは、今までのコンピュータRPGより、はるかに強くボード版RPGを意識して作られている点だ。このことによって、アドベンチャー＋ロールプレイというかたちの最もよい例ともいえる、バランスの取れた作品に仕上がった。

ボード版に近い点として第一に挙げられるのが、プレイヤーのコマンドが独特で数も多く、状況に合わせてきちんと使いわけなければならないというところだろう。『調べる』のコマンドで、自分の視界にあるものを調べることができる。このゲームでは調べまくることが非常に重要になっている。それも、ゲーム内での視界は前方に限定され、前方以外の場所は何が置いてあっても見えないから、マッピングするにも必ず4方向を確認しなければ、思わぬ見落としをすることがある。

コマンドには他に、『動かす』や『取る』がある。これらのコマンドと視界の限定により、今までのRPGでは乏しかったアドベンチャー色が、うまく取り入れられているといえるだろう。

また、珍しいコマンドとして、『罠をはずす』がある。これは館のいろいろな場所に仕掛けてある罠をはずすコマンドだ。うまく罠をはずすと経験値をボーナスとしてもらえるのもボード版RPGに近い構成といえるだろう。

▲ここから館に入るか、街に戻るか……。

独特なキャラクターメイキング

ラプラスの魔で特筆すべき点のひとつは、その独特なキャラクタ

ーメイキングの方法だ。今までのゲームは名前とさまざまな数値にポイントを振り分け、職業を決めるだけのものだった。ところが、ラプラスの魔では、ゲームをする前にキャラクターに経験をつませてスキルを得ることができるのだ。

名前と誕生日を決めてポイントを振り分けると、キャラクターができる。ここまでは、従来の形と変わりない。しかしこの後、年をとらせる操作を行い、経験をつませることができるのだ。キャラクターを作るだけでも楽しいくらい、この部分はよくできている。

それでは、そろそろゲーム自体に突入してみよう。

怪奇なストーリー

192X年の某日、アメリカ東部のマサチューセッツ州ニューカム（H・P・ラヴクラフトのクトゥルフ神話の舞台となっているアーカムのもじり）のウェザートップ館（指輪物語に出てくる風見ヶ丘のもじり？）に細面の東洋系の男がやってきたことでゲームが始まる。その男は館のことを聞き回り、何か変なものが巣喰っているという館へと、大きな荷物を持って乗りこんでいった。

その後、町の子どもたちが館の探検に行き、惨殺された。それも死体はバラバラにされ、その肉は無惨にも食いちぎられていたのだ。しかも、グチャグチャの死体についた歯形はどんな生物かも想像つかないもので、死体にこびりついていた奇妙な粘液も正体不明のものであった。

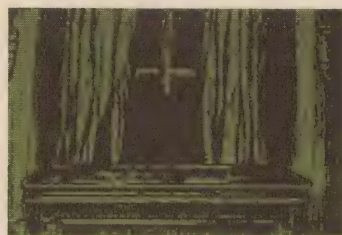
この奇怪な事件が報道されると、町はヤジ馬でごった返した。一時の騒ぎが収まりヤジ馬が去ると、町は平静を取りもどしたかに見えたが、そこかしこに目つきの鋭い人々の姿があった。ゴーストハンターである。

ゴーストハンターとは、探求心に富む探偵、ジャーナリスト、科学者、ディレッタント、霊能者たちである。彼らは何人かでパーティーを組むと、人知れず館の中へと消えていった。何者かがうごめく館の中へ……。

と、これがストーリーだが、クトゥルフ神話のおどろおどろしい雰囲気を、非常によく醸し出しているように感じる。今回は経験の少ないゴーストハンターのために経験豊かなハンターからのヒントを載せたので、恐怖に打ち勝つための糧としてほしい。

母の死体　この死体は館の主人、ベネディクトの母のものである。彼女は、ベネディクトに閉じこめられていたらしい。第一の目標は、幽閉されている彼女の魂を解放することだ。

バンシー　イングランドに伝わる女の妖精。この妖精は、人が死ぬときに、または死んだときに現れ、悲痛な声ですすり泣くという。この館では誰のことを考え泣くのだろう。

銀の弾　銀という物質は、中世において神聖な金属とされていた。そのため邪悪な生物に対抗する手段としてロザリオに祈ったり、ナイフや弾にして怪物と戦ったりもする。

逆さ十字架　キリスト教の印である十字架を逆さにすることにより、その神聖性をなくして邪悪なものに変えるものだ。これがあるということは、この館の主人がなんらかの邪教を信仰している証拠とみて間違いない。

オオカミ男　人間とオオカミの合いの子で、神聖なる金属・銀で心臓を突くと死ぬといわれる。銀は月を表す金属でもあり、月とオオカミの関係からこういわれるのだろう。

ウィル・オ・ウィスプ　日本でいう〝ひとだま〟である。ウィル・オ・ウィスプは、妖精の罠という説もあり、この火の後についていくと罠にはまって死んでしまうという。ゲーム内のウィル・オ・ウィスプも同様な役目を持っている。

五芒星（ペンタグラム）　古くは魔法陣と呼ばれ、古代において魔術を使用するときに絶対必要とされたものだった。ゲーム内では非常に大事な意味を持つが、この場所にはたたりがあるので気をつけよう。このほかにも六芒星（ヘキサグラム）というのもよく使われる。

ピアノ　たいていのピアノは、音楽を奏でるものだが、この館のピアノは調べたものの精神力をチェックするという役目を持っている。普通の学校のピアノでも、誰もいないのに夜鳴り響くことがあるそうだ。

ベッド　ウェザートップ館の数あるベッドの中でも、このベッドは、大事なものだ。重要な情報が隠されているからね。なおこのベッドは飛んでこないのでご安心を。

特集1
ホラーゲームで背筋がゾ〜!

地下への扉　扉を開けるとグール（屍食鬼）が、何匹か飛び出てくる。この階段を下りても地下1階に出る。地下のどこに○○○の鍵があるかを知ることが最も大事だろう。グールは死体を食べて生活するので、地下墓地が近いのかもしれない。

本　この図書室の中には、重大な秘密がいくつも隠されている。その1つは、ウェザートップ館の歴史を教えてくれる歴史書。2つめは、怪物のことを教えてくれる怪物百科。しかし最も大事なのは……。

はいよる手　これは、手首から先だけのモンスターだ。空中を飛び回り、ゴーストハンターを狙って飛んでくる。誰かが殺された人々の手に呪いをかけて、操っているのかもしれない。

植物人間　ここでいう植物人間は、植物に覆われた生き物のことをいうらしいが、非常にカルトな存在だ。

ウェザートップ館の地図　これは、以前に侵入したゴーストハンターが書き残したものかもしれない。この中に何ヵ所も罠が仕掛けられているので気をつけること。

食器　厳密にいえばモンスターではなく、ポルターガイストだろう。ポルターガイストは、日本では騒動霊といわれる。この館では、映画のポルターガイストのように、ほかにも、テーブル、イス、ベッドが飛び交って攻撃してくるのだ。

絵画　何世紀も前にかかれた絵画。この美しい女性は、何代か前の人だ。この絵を調べると、女の人が話しかけてきて、あることを教えてくれる。しかし、いきなり絵画の女の人が口をきいたらこれほど怖いことはない。

ごうもん用具とレイス　レイスは、スコットランド地方のモンスターだ。それを見たものはすぐに死んでしまうといわれている。レイスには物理的な攻撃は効かないので、霊能者がいないと死んでしまうかもしれない。レイスを片付けると、なぜかごうもん道具の中からシャベルが見つかる。どこで使うかよく考えよう。

キャリオン・クローラー　緑色で口のところにオレンジの触手を何本も持つモンスターだ。このモンスターは、洞窟等に生息するので、倒したあとよく調べること。地下墓地では1度で……。

バンパイア　世界各国で伝承として残っている著名なモンスターだ。相当強力で、普通は聖なる金属や先の尖ったものを心臓に突きさすしか倒す方法がない。このモンスターに出会うと第1の目標達成も近いぞ。

扉　ウェザートップ館の扉は、ある種の呪い(?)がかけられているためか、1度入ると、あることをしないかぎり生きて出ることがかなわない、恐ろしい館なのだ。

鐘　鐘が3階にひっそりとぶら下がっている。この鐘の謎を解くことができないと、このゲームは悲惨なことになるだろう。鐘を打ち鳴らすと……。これで展開が楽になるぞ。

地下墓地　ウェザートップ館のどこかから入ってくることができる。この墓地には9つの墓石があり、お金、モンスター、最重要アイテム○○○の鍵などが眠っている。○○○の鍵があれば、鐘を打ち鳴らす必要がなくなる。

謎の場所　第1目標をクリアしたら、このような場所に飛ばされてしまった。いったいここはどこなのか？　これから何をすればゲームを終了することができるのだろうか？　前途に邪悪な影が待ち受ける……。

安田均VS福冨一元VS堀蔵人

●構成／大月ちずる

ホラーゲームの行方を語ろうか

夏になるとホラー映画が大繁盛だけど、ゲームの世界ではホラーゲームは成り立つのだろうか。ホラーゲームの行方をめぐって、最近「ラプラスの魔」を企画した安田均さんと、「レリクス」の発表を担当した福冨一元さん、ボードゲームのマスター経験豊富な堀蔵人さんの3人が話し合ってみた。

コンピュータゲームとホラーの接点

――今日はホラーゲームがゲームとして成り立つかどうかを含めて、ホラーゲームの可能性について話していただければ、と思っています。

まず、安田先生が最近発表された「ラプラスの魔」、これはホラーゲームといわれていますが、その狙いから話していただけますか？

安田　「ラプラス」は意識してホラーゲームとして作ったというより、コンピュータの画面と向き合っていて、何か暗いところに引きずり込まれていくようなホラー的な感触、これを利用しておもしろいゲームができないか、ということから始まりました。

――そういう設定はきわめてRPG的ですね。

安田　そうですね。ボクはRPGが好きで、そのストーリー性はホラーでも使えるのではないかと思っていました。

でも、基本的にホラーというのは受動的なものですから、これをゲームに生かすのがむずかしかった。そこで、RPGに要求されるヒーロー性と結びつけていったら、主人公の性格がゴーストハンターという形に落ち着いていきました。

福冨　ラプラスというのは実在した人の名前のようですね。

――ええ、数学者で、確率法則の名前にもなっています。また、ニュートンの継承者として、彼の確立した天体力学の体系を完成し、それによってこの世のものはすべて説明がつくと考えていた人なんです。

福冨　〃かく万物の動きはすべて計算式によって求められる。過去も現在も未来も、すべて見通すことができる〃とかいう……。

安田　そうですね。「ラプラスの魔」とは、その象徴であり、〃すべてを見通す存在〃なわけです。CGも、数値化によってすべてを組み立てるようなものだから、そう

いう意味ではラプラスという言葉がふさわしいわけです。

でも、ゲームとしておもしろくなるためには、こうした「ラプラスの魔」を超えるという意味も付けたかった。ゲーム上では、ラプラスが出てきてラプラスが仕えている魔物を倒すという形で、エンターテイメント調になってますが……。

福冨　なるほど、ラプラスという言葉にはそういった意味が込められているわけですか。スゴイですね。

クトゥルフ神話とホラー的世界

――「ラプラスの魔」を見ていますと、クトゥルフ神話（P.36参照）の影響を受けているような気がするんですが、意識的に引っ張ってこられたんですか？

安田　意識しすぎて……（笑）。じつはそんなに引っ張ってきてないんです。ボクはこれまでいろいろなホラーゲームをやってきましたので、ゲームシステムを考えるときもいろいろな影響を受けています。ですから、その一部だと思ってもらえればいいです。むしろ、「ラプラス」では「ボクはクトゥルフが好きなんですよ」という意思表示をしてみたかったんです。

――クトゥルフ神話といえば、ホラーの代表格のようにいわれていますが……。

安田　クトゥルフ神話は、ジワジワとくる怖さと、最後にワッと気持ち悪いのが出てくる怖さと両面を持っていて、ホラーの本質をうまくとらえていますね。元祖版RPGの「クトゥルフの呼び声」はよくできていると思いますね。

――そのへんはボードゲームにくわしい堀さん、どうですか？

堀　ボクは、（ボードの）RPGもアメリカからのインプットはそろそろ終わりにして、日本からアウトプットする時期に来ているんじゃないかと思っているんです。

そもそも西洋的な恐怖と、東洋的な恐怖では本質的に違うと思うんです。私見ですが、西洋的な恐怖はクリアなもので、日本的な恐怖はウェットで、情や血族がからんでくる。そろそろ日本人に合うゲームも出てこないと、あきられるんじゃないでしょうか。

安田　ボクはちょっと違う意見なんです。ファンタジーゲームが流行るのは、アメリカ的というのではなく、エキゾシチズムへの憧れだと思っているんです。

もちろん、日本的なものを指向するのはいいんですが、日本だけにかぎるのではなく、融合的なものとして中国・インドの神話なんかも使えるのではないでしょうか。ただ、土着の神話を使うということではなく、エキゾチシズムに注目して使う視点が必要なんじゃないでしょうか。

福冨　西洋的な恐怖は克服していく対象なのに比べ、東洋的な恐怖は畏敬の念になってしまい、だんだん宗教に近付いていっちゃうんですね。そのへんの違いはとてもおもしろいですよね。

――敵味方の図式が成り立たないんですね。

福冨　取り込むことによって成長していくRPGというのも相当ホラーですよね。

安田「レリクス」はそんな感じですよね。

福冨　そういう意味では、「レリク

ス」の場合もホラーゲームの中に入るかもしれませんね。ただ、ボクとしてはストーリーがどんどん進むなかで、主人公として好きなように動いてもらう、そして言葉ではなく、動きで痛みを感じてもらえるようなゲームを作ってみたかったんです。

　それと、ホラーをゲーム化するとき、ボクはゲームのありえない世界観をプレイヤーにうのみにさせちゃうようにしている。ホラーゲームは結局「ホ・ラ」（笑）だと思っているわけです。

安田　そうなんですね。RPGを作る場合、その雰囲気をいかに出すかがむずかしいんです。最近の日本のコンピュータRPGは、モンスターをやっつけて成長するタイプが多いでしょ。「ラプラス」の場合、それにどのようにストーリーを絡ませるかがむずかしかったですね。

　つまり、ヒーロー性を求める人は、敵をやっつけることで満足してしまう。それじゃあ、いかにストーリー性に凝っていても、サシミのツマになってしまうわけです。

――最近思うんですが、ゲームをやっていて本当に「怖い」と思うことがなくなりましたね。気味の悪いキャラがいくら出てきても当たり前になってしまっていて、やっつけるだけの繰り返しになってきてますね。

安田　そのためRPGに雰囲気的な広がりがなくなってきますね。

堀　若いゲーマーは、「たたっ殺す」、「ストーリー性重視」の2つのRPGのやり方のうち、大半は前者をとっていますね。自分で何かを作ることが不得手という……。その点が日本のRPGを子供の領域にとどめているんじゃないのかな。

ゲームのおもしろさは恐怖の演出次第

――堀さん、ボードゲームに比べて「ラプラス」はどうですか？

堀　わかりやすいです。ボードの場合には、プレイヤーもマスターも、まずルールがわかっていなくちゃならないことが多くて、おたがいが楽しむのに非常に時間がかかる。CGは、その部分がかなりカバーできますからね。

――システム自体が全然違うといってもいいくらいですからね。ボードの場合、やはり人間同士のやり取りに魅力があるわけですね。

安田　そうですね。今のコンピュータゲームでむずかしいのは〝会話〟ですね。アドベンチャーゲーム自体が会話の問題でむずかしいところにきていますね。ホラーの場合はなおのこと、会話・対応のしかたがネックになりますね。「ラプラス」の場合も、ストーリーを引き出すことはできても、キャラクター性をにじませる会話ができたかどうか……。

堀　ただ逆に、ボードゲームでも物理的に不可能なことを会話で補うには限度がありますからね。コンピュータの場合、物理的に不可能なことも構築できますから、その点は得ですね。視覚的に表現できるのはやはり強いですよね。

安田　まぁ、画面で表示できる強みはありますね。それぞれの特徴を取り入れると、よりおもしろいものができるんじゃないですか。

福富　最近は、コンピュータも色数が増えて、表現力がついてきたから、安田さんのように、文章をあつかえる人のシナリオが入ってくることによってゲームも変わってくると思いますよ。

　コンピュータRPG、あるいはホラーゲームには限界があるし、ボードでは、ライブでなかなかできないことがあるけれど、コンピュータ背負ってね（笑）ライブのRPGやったらおもしろいんじゃないかな。

　背負ってるコンピュータが、どういう状態にあるか、何ができる

かを理解してる。それをもとにライブでやっていければ、本当のホラーができるんじゃないかな。

安田 これからのゲームの最終的な到達地点は、自分が主人公になって映画のような場面のなかで、やりたいと思うことをやれるものでしょう。アクションゲーム風の動き、アドベンチャーゲーム風ストーリー、シミュレーションゲーム風の選択、そして自分が成長したり、変わっていけるRPGですよね。

これからのホラーゲームは!?

――ヒッチコックの映画に見られるような、心理的に追いこんでいくといった効果は、これからのゲームに利用できないでしょうか?

安田 サスペンスはコンピュータじゃむずかしいんじゃないかな。つねに意外性のある作者の仕掛けが重要になりますからね。

堀 会話型のゲームがありますよね。たとえば「ラクター」……

福冨 今言おうと思ってたんですよ(笑)。

堀 これはコミカルにつくってあるけれど、日常的な思考回路はまったくいれないで、ストーリーなり、プロットなりにもとづいた日常感のあるひとりの人間を機械の中に入れる。そういう人間と、まわりの世界から孤立した状態で、一対一でただ淡々と話が進んでいくんです。

安田 悪魔との対話という形もいいですよね。

福冨 ただ恐怖を植えつけるのか恐怖を楽しむのかというところを最初に明確にしておかないと、相当あぶなく(笑)なりますよね。

安田 スプラッタとかは、あれはホラーの冗談で(笑)そういうところを楽しんでる感じですね。最初はショックでも何度も出てくると笑ってしまう。

堀 他人ごとで恐怖できるか、自分自身のものとして恐怖を感じるかが大きな違いですね。

福冨 ボクが恐怖を体験できるようなゲームをつくろうとして、非常に困難だと思ったのはまずテンポですね。映画とちがって、CGは一定のテンポになってしまう。「ラクター」がこわい話をしたらおもしろいと思いますが、一本調子になってしまうかもしれない。

日本の怪談っていうのは、人を集めて相乗効果をねらうことと、聞き手の雰囲気をつかんで語り手がリズムを変えるところにも怖さがあるんです。

こんなふうにコンピュータが人間のアクションから心理を読んで、対応を変えていくぐらいのところまでやれば、恐怖を植えつけることができると思う。人格のないはずのコンピュータが人格を持ったかのような――

安田 錯覚ですね。

福冨 ええ。コンピュータがゲームのマスターのような行動をとるようになったら、ゲームそのものがシステム全体としておもしろくなるんじゃないかな。

「ローグ」でしたっけ? やるたびに迷路のパターンが変わるという……。これもひとつの手法ですね。作り手の〝ワナ〟です。これがポイントだな。

安田 ボクも「ウィザードリィ」で気づいたんですが、コンピュータが〝どうだ、うまくやってやったぞ〟と笑っているような感じに一瞬とらわれてしまうことがある。で、アッあぶない(笑)と。こういうものを意識的に作るためには、よほどバランスをうまくとらないと。プレイヤーにすぐ気づかれちゃいますからね。でも、そんなのを作りたいですね。

福冨 やりたいですね。

――期待しています(笑)。

新版 電脳怪談奇談

kwai-dan kwi-dan

文／氷水芋吉　イラスト／Nikov.　撮影　小阪和則

〔序文〕日本人の恐怖の源を古に求むるに、雨月、御伽婢子どもの説話集数々あれど、近年日本に帰化せし小泉八雲著したる「怪談」こそ、我が査索の意に叶ひけること、明らかなり。怪談における因縁話みな、昔のことなれば情に深き人間の行ひに基づくものなり。されど世なべて電脳に基づきたれば、怪談同じく電脳に基するべし。余記す、電脳遊戯時代の怪談。夏の夜の、夢ばかりなる手枕に、「びひぷ」置きてうなされぬることぞ、またをかし。いざ行かん鎌倉、もとへ、いざ始めん、

「新版・電脳怪談奇談」！

（古文の先生に読んでほしくない文章で、ありをりはべり）

BEEPにあるライターがいた。名前は仮にIとしておこう。

Iはかなり勝手なヤツであった。あるライターがIにゲームを買ってきてくれるよう頼んで1万円渡したところ、そのゲームの値段が5000円だったのにもかかわらず、おつりとして返したのはたったの3000円。残りはどうしたのかとたずねると、「貸しといて」。万事この調子なのだ。

ある時、IはBEEPからゲームのROM基板を10枚借りていった。といっても、自分のやりたいゲームがあれば、他の仕事のことなどおかまいなしに持っていってしまう勝手なIのことだから、それらのすべてが㊞の許可のもとに借り受けたものでは、ない。

もちろん、それらをちゃんと期限までに返せば問題はないのだが、そこはやはりズボラなIのこと、期限を守るわけもない。㊞の執拗な催促も右の耳から左の耳へと抜けるだけで、ちっとも持ってくる様子がない。

業を煮やした㊞が、いよいよ最終手段に出たとしても無理はないだろう。すみやかに基板を返却しなければ、BEEPへ出入り禁止にすることを決定したのだ。

この、最後通牒ともいえる決定には、さすがのIもあわてざるをえなかった。友達にまた貸ししていたものを返してもらったり、部屋のすみで雑誌の陰に隠れていたものを発掘することなどで、どうにか9枚まではそろえることができたのだが……。

最後の1枚だけが、どうしても見つからないのだ！

＊　＊

結局、9枚のROM基板は返却されたが、あとの1枚は現在も返されないままである。そして、Iも今はBEEPにいない。

ただ、泊まりのライターが深夜マークIIIのゲームをやっていると、Iらしき声をたまに聞くことがあるという。

「1ま〜い、2ま〜い……8ま〜い、9ま〜い。1枚足りな〜い」

深夜のBEEP編集室。㊞某は今夜も泊まりであった。

気分転換にファミスタをやっていた㊞は、マシン室に入ってきたライターと2Pの対戦をすることにした。

試合はシーソーゲーム。深夜なので、2人は声を出さずにじっと画面のみを見つめて熱中していた。

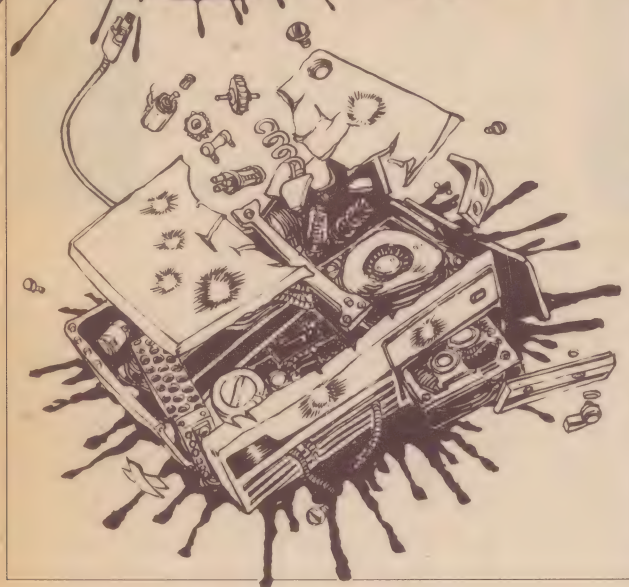
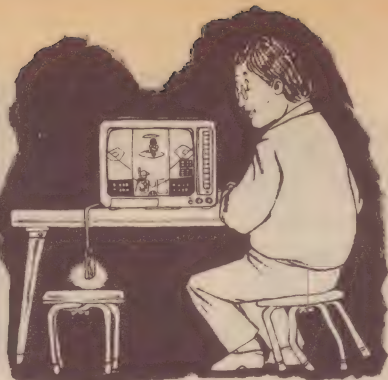
試合が終わり、㊞がふと横を見

特集1

ホラーゲームで背筋がゾ〜〜！

ると……。

そこには誰もいなかった。

市ケ谷怪談

ある裕福な家に生まれた少年がいた。親が甘かったため、欲しい物はなんでも手に入る、恵まれた、しかしワガママな少年だった。

その少年が、あるとき気まぐれから、パソコンに興味を持った。親にねだったところ、親は少年の能力にあまるほど高機能な、最新型のパソコンを買い与えた。ちなみにN社のマシンであった。

N社の常として、そのマシンは少年が買ってからわずか2週間ほどで最新型の座を滑り落ちた。新機種が発表になったのだ。つねに最新型を持っていなければ気のすまない少年は、そこで不満を持った。親に新型に買い替えてくれるように懇願した。

しかし、いかに裕福な家庭とはいえ、買ったばかりの数十万もする品があるのに、新型が出たからといってすぐに買い替えることを許すほど、愚かな親ではなかった。少年のわがままな願いははねつけられた。

そこで少年は一計を案じた。もし今持っているマシンが壊れたなら、きっと親も新型マシンを買ってくれるに違いない、と。もともと気まぐれから始めたコンピュータ、しかも親の金で買ったものだから、今のマシンに愛着があるわけはない。

少年は夜、親が寝静まった頃にパソコンを壊してしまったのだ。

翌日、少年は親に、パソコンが壊れてしまったので新しい機種を買ってほしいということを告げた。親は渋い顔を見せたが……結局は新機種を少年に買い与えた。

——この話はこれで終わりである。本来の四谷怪談ならば、この後お岩（壊されたパソコン）が伊右衛門（少年）のところに化けて出るはずなのだが、まさか無生物のパソコンにそんな芸当ができるわけもなく、その少年は現在も無事に生きている……のだが、現実問題として、キミたちならこんな少年を許すことができるだろうか？もちろん許せるはずがない！

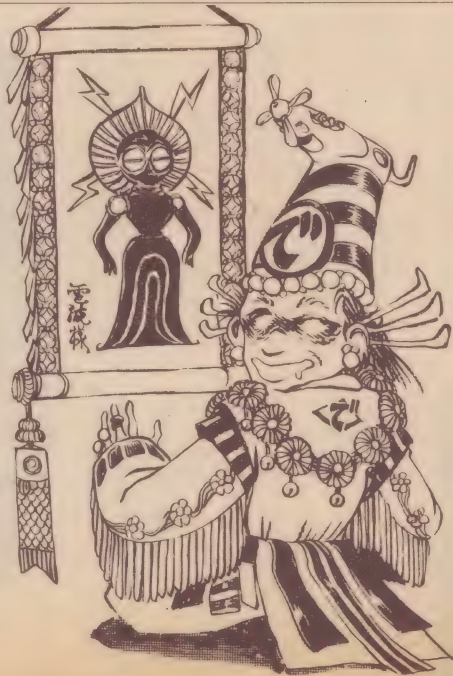
かくして少年——モヘップは、今日もBEEPライター連中にいじめられているのである。

㋲「嘘書かないでくださいよぉ！」ライター一同「ええい黙れ！　このゼイタク者めが!!　ボコボコボコ……」

秘蔵心霊写真その1

どうも2、3日前からひざがうずく。いったいどうしたのか？　ズボンをまくり上げてみると、そこにはモアイの顔が！　ギャ〜〜〜!!

巨大宗教

電波教徒の雅は、毎朝毎夕、五反田に向けての拝礼を欠かさないそうである。ウワサによると、×ーマガの発売日には断食をするそうだ。

雅の地元、亀戸に古くから伝わる怪談に「おいてけ堀」というものがあるそうな。その堀のそばを通ると、どこからともなく「おいてけー、おいてけー」という声が聞こえ、それを聞いた者は、何かを置いていかなければ祟られるのだという。

そしてここからが本題。雅がある日BEEPで「ワルキューレの冒険」をやっていたところ、㊞T・Sからお呼びがかかり、ちょっと席をはずさなければならなくなった。その時ワルキューレは川のそばにいたのだが、ポーズはかけないまま放っておいたのである。

そして、雅が用をすませて再びワルキューレを始めると……。

やっとの思いで捜しあてたスーパーヘルメットがなくなっていたのだ！

そこで雅が一言。「今、『おいてけー』って合成音声がしませんでしたぁ？」

あるゲーム開発者が、完成したプログラムをP-ROM（書き換え可能なROM）に焼きこんだ。
ところが翌夕出社してみると、プログラムは消えていた。
――なんのことはない、P-ROMにカバーをしないまま、陽の当たる場所に放っておいたので、チップに紫外線が当たって内容が消えてしまった、ただそれだけのことなのである（よくあるんだ、これがまた！）。

泊まりこみのライターが、午前4時頃のボケた頭、ボケた反射神経で、無謀にも「ザナック」をやっていた。そんなに先に進まないことは承知していたが、気分転換になればよいと思って始めたのだ。
ところが、予想に反してうまいことうまいこと。自分ではよけたつもりがないのに、敵弾をかわしまくり、正確に自弾を命中させるではないか。
不思議に思ったライターが、コントローラーから手を離してみると……。
自機が勝手に動いているのである!!

――＊――＊――

このライターは、次の日TAKE ON！が来て、こうつぶやいたことを知らない。
「あれ、ボクのゲームリピーターがつなぎっ放しだぁ」

ボタン労働

ビデオゲーマーの少年がいた。彼はあるビデオゲームにほれこんでいて、毎日のようにゲーセンに行っては、そのゲームだけを数回やっては帰っていった。
そんな彼が、クラブ活動が忙しくなったために、一時期ゲームセンターに行けなかったことがあった。そのときに……ちょうど運悪く、お目当てのゲームがなくなってしまったという話を、仲間のゲーマーから聞いた。
ゲーマー少年は悲しんだ。あれだけほれこんで、あれだけお金を使って、まだ1周もしていないのに……どうしてなくなってしまったんだ！
しかし、嘆き悲しんだからといってゲームが戻ってくるわけはない。少年は気をとりなおして、久しぶりにゲームセンターに行ってみることにした。すると……。
なくなったはずのゲームが、まだあったのである。
少年は喜んだ。そして、再びゲームセンター通いを始めた。少年は今度は、そのゲームがいつなくなってもいいように、「1ゲーム完全燃焼」の態度でゲームに臨むことにしたのである。
その結果、少年のゲームの腕は確かに上がっていった。しかし、それに反比例するように、学校の成績は落ちこんでゆき、それと同時に体調も崩れ日に日にやせ細る。
そんなゲーム一筋の少年にも、ついに報われる日がやってきた。その日の少年は反射神経・運動神経がともに冴えわたり、1コイン目にして、最終エリアの中ほどまで到達することができたのである。
念願の1周クリアは目前、そう思った少年は、気合を入れ直した。話によると、1周をクリアすると、制作者のメッセージ＋豪華なエンディングデモが見られるという。
それももう、手を伸ばせば届きそうなところまできているのだ。
「ボクは彼がプレイするのを遠くから見ていたんですけど、そりゃあもう、鬼気迫るものがありましたね。それで、しばらくしてから彼が『やった！』って言ったもんで、こりゃあクリアしたのかな？って見に行ったんです。そしたら彼が突然『まさか!!』って叫んだかと思うと、バッタリ倒れちゃったんです。後はもう、急いで救急車を呼んで……」
と、その時居合わせたゲームセンターの店長は語る。
「やっぱり、あのゲームがデッドコピー（不法コピー）だったのがショックだったんでしょうかね？デッドコピーだと、クリアしてもエンディングデモが流れませんからねぇ……」
不運！

自殺するプログラム――ENDの代わりにNEW。

この話は、今ほどディスク装置が普及していず、外部記憶装置の

主流がカセットテープであった頃に起こった、ウソのようなホントの出来事である。

彼が持っていたマシンはMZ-80K。ご存じ、データレコーダーを標準装備したパソコンである。

彼は1ヵ月に1回、お小遣いが入る日に秋葉原に出かけ、テープ版のゲームソフトを買うのが習慣だったという。

そして、待ちに待った小遣いの支給日、学校帰りに秋葉原の某有名パソコンショップで買った人気ソフトを、愛機MZで走らせてみると……何度走らせても暴走してしまうのだ！

——不審に思った彼がテープのモニター音量を上げてみると、スピーカーから聞こえてきたのは、そのテープに本来入っているべき「ピーガガガ」音でなく、名前も知らないような歌手の演歌だったそうである。

自ら死を選ばぬ者

プログラムが殺された。現場となったPC-88mkIIを検証した結果、凶器はF・5キーに登録された"NEW CR"であることが判明した。

ディスク自縛霊

ファミコンゲーマーグループのなかに1人だけイジメられっ子がいた。Mという病弱な子であった。

Mがどのようにイジメられていたのかというと、「ドラキュラ」「リンク」などのディスクゲームにMの名前を登録しておき、目の前で、そのキャラクターを殺すのである。

もちろんこれは1例であり、その他にもさまざまな方法でイジメられていたのであるが、Mにとってはこれがいちばんの精神的苦痛であったようだ。

ある夜、イジメっ子のリーダー格、Sがディスクゲームで遊んでいたとき——ちょうど、Mの名前をつけたキャラクターの死んだ(コンティニュー)回数が99回に達したとき——Sを呼ぶ母親の声があった。

「S！ 今、Mクンのお母さまから電話があったんだけど、Mクンが亡くなったんだって……」

そして、その知らせに恐怖を感じたSが、ディスク中のMの名前を削除しようとしたところ、何度試しても削除できなかったとか……。

怪談の終わりは階段話で

BEEP編集室はビルの2階にある。が、BEEPから1階へ降りる階段はあっても、1階からBEEPに上る階段はないという。その理由は、ビルの設計者以外に知る者はない……!?

おまけ

「階段」の話で終わりにしようと思ったんだけど、この原稿を書き終わったときに、ちょっと変なことが起こったので報告しておきたい。

ボクが原稿を書き終わって、ディスクにセーブしようとしたら、突然マウスカーソルが勝手に動きだすじゃないか！

かと思うと、キーボードに触れてもいないのに、いきなり数字の「6」が入力されて666しまうんだ。666666ちなみに6666ただ今6666午前2時の丑三66どき666。おやすみなさい(ヒュルルー)。

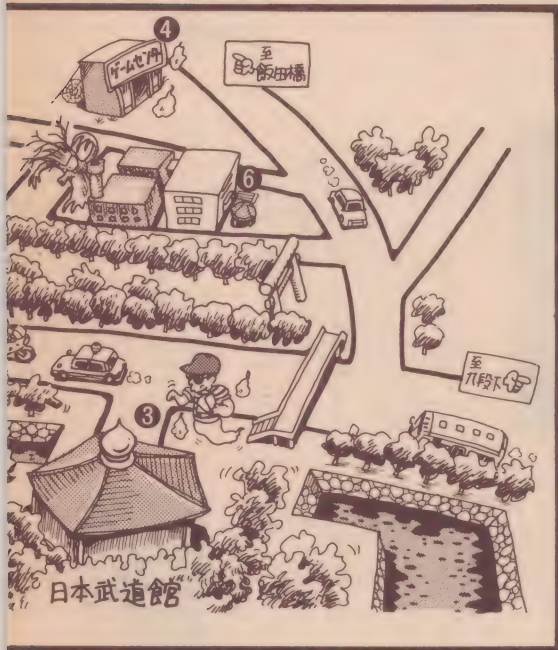
注・これらの話は、実際に伝わる怪談を下敷きにして作成したフィクションです。実在の人物、団体、ソフトウェアとは一切関係がありません……あまり関係がありません……もしかしたら、少しは関係あるかもしれません。

だから、ゲーマーの皆さんはくれぐれも気をつけて、マネなどなさらないように……。

秘蔵心霊写真その2

ファミスタに熱中する某編集長。ある日気がついてみると、彼の左手の親指は巨大化していた！ けんしょう炎なんだってさ(実話)。

ホラースポット

文／たけじゅん
撮影／小阪和則
イラスト／Y. HASEGAWA

ふだんは気がつかないけれど、怖い場所というのは、けっこう身近にあるものだ。当然わがBEEP編集室周辺もその例にもれず……キャ〜〜〜!!

④飯田橋のゲーセン

普通ゲーセンというものは、にぎやかなところである。しかし、飯田橋にはそんな考えが通用しない、世にも恐ろしいゲーセンがあるのだ。

そのゲーセンは駅の近くという最高の立地条件にありながら、客の姿はまったくない。しかも、店内からは聞いたこともないゲームミュージックが、まるで通行人の恐怖心をあおるかのように鳴り響いているのだ。そして、魔がさして入ろうものならオヤジがお茶を持ってきてしまうという伝説さえあるほどだ。

しかし、こんなゲーセンにも固定客はいる。もちろん、芋吉その人である。

③ダフ屋

みんなコンサートって行ったことあるかな? BEEP編集室の近くには日本武道館があり、ここでは毎日のようにコンサートが開かれている。そして、そこには必ず「ダフ屋」なるものが存在するのだ。このダフ屋には、やっちゃん風のオヤジが多く、得意技は、「余り券ないか? 余り券買うよ」と叫びながら、歩き回ることである。まぁ、これだけなら恐ろしくもないが、コンサートに来たわけではなく、ただ武道館の横を通っただけなのに、いきなり眉間にシワを寄せたパンチパーマ顔で得意技を披露された日にゃ、ションベンちびっちゃうぜ。

⑥九段高校

夜の学校って怖い。とくにここの古い校舎の裏道は不気味だ。

きっと校舎の中には、人体解剖人形が置いてある理科実験室、何かが潜んでいそうなトイレ、霊界への案内板のような常備燈なんかがあるはずだ。そして、誰も行ったことのない地下室があるにきまっているのだ（九段高校のみなさん、もし違ったらゴメンナサイ。夜、校舎の裏を通ると、そんな感じがするんですもの）。

BEEP周辺

②千鳥ケ淵

日本武道館のすぐ脇にある千鳥ケ淵の夜は怖い。木が鬱蒼と繁り、街灯も人通りも少なく、堀から何かが出てきそうだったりする。

それにもまして最高に恐ろしいのが、酔った雅が出没することだ。酔いつぶれて前後不覚になった雅は、地面に座りこみ、焦点の定まらない目で通行人をにらみつけ、「なに見てんだよ、見せ物じゃねえんだよ、あっち行け！」と、叫び散らすのだ。これだけならまだしも、通りすがりの警察官にまでからむのには困ったものだ（実話なだけに恐ろしい）。

⑤靖国通り

東京の交通事情は最悪といっても過言ではない。昼も夜も道路には車があふれ、クラクションが鳴りやまない。そして、ここ靖国通りも例外ではなく、日本の渋滞道路の5本の指に入るのではないかという混みようだ。

車線を無視して走る車、信号を平気で無視してしまう車、交差点に駐車してしまう車と、歩行者信号が青でも気を許して横断できないから恐ろしい。いや、そんな車よりも恐ろしいものが靖国通りには出没する。そう、なみいる車の群れをヒラリ、ヒラリとかわしてジュースを買いに走るTAKE ON！だ。おーコワ……。

ボツハガキの御霊よ、安らかに……

6月某日、BEEP編集室において、ボツハガキ供養がしめやかに執り行われた。

いったい、ボツになったハガキは、どのように扱われているのだろうか？ じつは、すべて箱詰めになって、保管されているのである。ボツだからといってポイポイ捨てているわけではないので安心してくれ。

しかし、BEEPが創刊されてから2年もたつとボツハガキの山は異常なほどに膨れ上がってしまった。最近のBEEP編集室での不幸続きも、ボツハガキから発せられる読者の怨念ではないかということで、このたび供養することになったのだ。

ちなみに、この供養はボツハガキの産出量が一番多いびーぷるランドを担当している編・頭が仕切った。

では最後に、

「ボツハガキの御霊に合掌……」

①靖国神社

なんにしても「神社」というところは怖い。ましてや靖国神社ともなると、なおさら恐怖が増す。というのも、靖国神社には戦争で亡くなった人たち（英霊）が祭られているからだ。この世にやり残したことなど、怨念の強い霊も当然多いのだ。夜中にここを通ると、本当にヤバイ感じが漂っている。

しかし、このような犠牲者たちのおかげで今日の平和があることを忘れてはならないだろう。合掌。

この夏、ビデオがコワイ!!

ホラーに関しては、ゲームよりもビデオの世界のほうが数段先を行っているというのが正直なところ。そこで、今夏の話題作を集めてみた。ゲームの合い間に、ビデオで肝を冷やそうぜ!!

エイリアン2

監督・脚本　ジェームズ・キャメロン
オリジナル・エイリアン・デザイン　H・R・ギーガー
出演　シガニー・ウィーバー他
1986年度作品
CBS・FOX
LVD＝9800円
VHD＝9800円
VTC＝1万8500円

前作「エイリアン」が、SFの世界にホラーを持ちこんだ先駆的な作品だとすれば、この続編は、SFとかホラーとかの枠をすべて取っぱらってしまった大傑作といえる。とにかく飽きさせない、おもしろい、スゴイ!!

で、ホラービデオに含めるのはどうかと思ったんだけど、やっぱりコワイんだよね、これが。1匹だけでもオッカナイ、あのエイリアンが、ウジャウジャウジャウジャ……。ああ、思い出すだけでトイレが近くなるう……。

ポルターガイスト2

監督　ブライアン・ギブソン
出演　クレイグ・T・ネルソン他
1986年度作品
VHD＝9800円
VTC＝1万5800円

これまた続編もの。前作で霊能者の活躍により去ったはずの彼らが、再び平和な一家を襲う。最新技術の粋を集めたSFXもさることながら、奥深い恐怖を感じさせる演出が光っている。

新13日の金曜日

監督　ダニー・スタインマン
出演　ジョン・シェパード、メラニー・キナマン他
1985年度作品
CIC
LVD＝7800円

サンゲリア

監督　ルチオ・フルチ
出演　イアン・マクローチ、ティア・ファロー他
1979年度作品
SVI
LVD＝1万8800円

もはや古典的ともなった作品の登場。劇場公開当時、眼球串刺し、内臓喰いまくりなどの衝撃的な映像で話題となった。今回のディスク化にあたっては、ノーカットはもちろんのこと、英語版（日本語字幕スーパー入り）とイタリア語版（未公開ビデオスチール集、予告編などオマケ付き）の2枚組で、マニアが涙を流して喜ぶ仕様になったぞ〜〜〜。

LVDはレーザービジョンディスク、VHDはVHDビデオディスク、VTCはビデオテープカセットの略です。

特集1
ホラーゲームで背筋がゾ〜！

あれから6年、再び繰り返される連続殺人。はたして、あのジェイソンがよみがえったのか……。

というわけで、人気シリーズの第5作がこれ。不死身の殺人鬼ジェイソンは今やアイドルともいえる人気になってるね。プロレスラーにも似たようなのがいるし、本誌でもギョッくんやカメラマン某氏の姿を借りて登場している。

それはともかく、映画のほうだけど、カケ値ナシにコワイ！ 絶叫したい人にはおすすめね。

ZOMBIO死霊のしたたり

監督　スチュアート・ゴードン
出演　ブルース・アボット他
1985年度作品
ポニー
LVD＝9800円
VTC＝1万5800円

つい最近公開されたばかりなので、映画館で観た読者も多いだろう。とにかく、近年この作品ほど世界各国で高く評価されたホラー映画はないと言っても過言ではない。ホラー映画はとかくゲテモノとして見られがちだが、ゲテモノでも傑作になり得るという証明をしてくれたといえる。

霊幻追鬼（レイゲンツイキ）
ポニー　VTC＝14,800円
ゾンビ伝説が密輸組織に利用されていた！ 香港ホラーにチャイニーズ・ゾンビ初登場!!

まだまだこんなに！ コワさは尽きない

ミッドナイト・ゾーン
アポロン　VTC＝14,800円
背筋も凍る未曾有の恐怖。鳥肌逆立つ衝撃のオムニバス・ホラー。

サマーキャンプ・インフェルノ
アポロン　VTC＝14,800円
美しき湖を鮮血に染めて、今、サマーキャンプは惨劇の修羅場と化す！

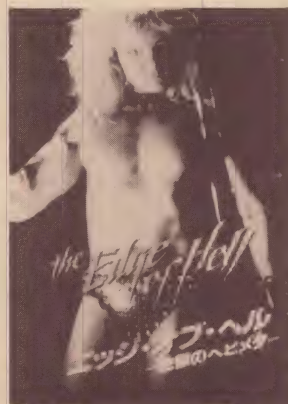
新バーニング
アポロン　VTC＝14,800円
血まみれ映画史にまた、ひとつの伝説がうまれた。恐怖の深淵にひきずりこむ、虐殺スプラッタ!!

悪魔の毒々モンスター

製作・監督　ロイド・カウフマン／マイケル・ハーツ
出演　アンドリー・マランダ他
1984年度作品
パイオニア
LVD＝7800円

ホラー映画のなかには、ホラーコメディという分野がある。これは、その代表的作品だ。

いつもいじめられていた青年が醜悪なモンスターに大変身！ 腐敗した街のダニどもをたたきつぶすべく、モップ片手に大奮闘!! はっきりいって、怖いというより笑えます、これ。

魔性のしたたり
フナイ　VTC＝14,800円
ゾンビ三姉妹が、エロティックに過激に人肉をむさぼる！ バイオ会社の関係者に次々訪れる恐怖！

エッジ・オブ・ヘル
フナイ　VTC＝14,800円
ヘビメタバンドが練習のためにやって来た空家。しかしその家には悪魔が……。

ブラッドシスターズ
アポロン　VTC＝14,800円
血塗られた廃屋に悲鳴が響く。殺人鬼か悪霊か？ 8人のギャルを襲う黒い影。

バグ猫たいにゃん

第8回 3つ数える

PC-80シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/77シリーズ
X1/TURBO(Hu-BASIC)

by TINYAN

ストーリーはともかく(?)ゲームプログラマーをめざす読者には、このページってとっても役に立つはずだよ(by編)

① 帰ってきたバグ大将

「ただいま」

1ヵ月ぶりに、TINYANとたいにゃんが帰ってきた。

「おーい、ルーラ。今帰ったよ」

と、TINYANが叫ぶと、中からルーラが出てきて、

「あなたたち、誰?」

と、思わぬ一言。そこでTINYANは、

「何いってんだよ。TINYANだよ。ほら、たいにゃんもいっしょだよ」

たいにゃんもまた、

「ねえ、ルーラ。にゃにすねてるのお?」

しかしルーラは、

「別にすねてるわけじゃないわ。たんに、あなたたちが、私の知らない人だというだけのことよ」

そこで2人が、

「おいおい、冗談だろ!?」

「たいにゃんのこと、忘れちゃったのお?」

というと

「いいかげんにしてください。本当に知らないんですから。とにかく出てってください! そうでないと……」

と、取りつくしまもない。

そのとき、

「はっはっはっはっ」

と、笑い声がしたかと思うと、突然あたり一面煙に包まれ、中から人影が現れた。

「こんな恥ずかしいことができるのは……」

「ただ1人。そう、あいつしかいない!」

煙の中から現れた謎の人物はいったい誰か? 急展開の次号を待て!!

「こらこら、何が次号を待てだ。誰も来月まで覚えてなんかいないよ。おっと、それより出番だったな。あらためて、はっはっはっはっ。そう、諸君が思ったとおり、私はブラックTINYAN!!」

それを聞いたたいにゃんは、やれやれといった感じで、

「あーあ、また、このパターンにゃのお。マンネリだあ」

すると、ブラックTINYANは、

「そんなことはないぞ。これを見ろ!」

一歩後ろに下がったブラックTINYANの横から、いきなり現れた2つの影。

「ブラックTINYAN第1の戦士、ブラックレプリカ参上!」

「同じく、第2の戦士、ブラックダーク参上!」

ルーラが続けて、

「そして、第3の戦士、ルーラ!」

そこで、ブラックTINYANは、勝ち誇って、

「はっはっはっ、どうだね? 信頼していたルーラに裏切られた気分は。はっはっはっ、ザマないな」

「……」

TINYANが何も言い返せないでいると、ルーラが口をはさんだ。

「ブラックTINYAN様、このルーラは、もとからあなた様の戦士です」

そこで、ブラックTINYANも、

「おっと、そうだったな。すまん、すまん」

と答え、さらに、

「どうだ、TINYAN。今のを聞いたか。だいたい、前回からこのコーナーは私のものになったんだ。今ごろノコノコやってくるのがマヌケなんだよ。え、何とか言ったらどうだい?」

すると、たいにゃんが、

「第4の戦士、たいにゃんだよ!」

さらに、TINYANも、

「そうか、その手があったんだ。第5の戦士、TINYANです」

あまりのことに、ブラックTINYANはうろたえた。

「そ、そんなことをして、何になるというのだ!?」

と聞くと、TINYANは、

「別に、何の役に立つというわけではないが……、とにかく、メチャクチャにすればおもしろいだろう」

と、当たり前のような口調で答えた。それを聞いたブラックTINYANは、手を震わせながら、

「お、おまえら、なーんにも先のこと考えてないな……」

「うん」

「なるほど、よーくわかったぞ。それならこちらも、うやむやのうちに戦いだ。第2の戦士ブラックダークよ、行けえ!」

「えー、俺が行くの!? やだなあ、こんなパターン。どーせ、主人公には勝てないのにさあ。けっきょく、1回限りのやられ役かあ、つまんねえの。ああ、そうだ親分」

「親分はやめろ。で、何だ?」

「それじゃあ、ブラックT-NYAN様。もうページもないことですし、戦いはまた今度にしましょうよ」

「う-む、『つづきは放課後』のパターンか、しかたないな。よーし、戦いの場所は例の場所、日時は1ヵ月後、雨天順延、おやつは300円までだぞ、いいな!」

②こじつけ

「ねえT-NYAN、例の場所ってどこにゃのお?」

「さあ、知らないよ。めんどうだから行かないつもりだし……。それにあいつら、あわてたもんで、ルーラ連れて行くの忘れてるし」

「そういえば、そのルーラだけど……、どうしてこんなふうになっちゃったの?」

「どうやら、催眠術をかけられて洗脳されたらしい。しかも、それが5重にかけられていて、普通じゃ解くことができない」

「それじゃあ、どうすればいいのよ!」

「危険だが、1つだけ方法がある」

「だったら大丈夫ね。TVやマンガだと、そんなときには必ず成功することになってるもん」

「まあ、そのとおりだな。じつは、こんなこともあろうかと思って、あらかじめ催眠解除ゲームを用意してある。これでルーラのハートをゆさぶればOKさ」

「ゲームに結びつければ何でもありってわけ?」

「そう。人は私を、歩くご都合主義と呼ぶ」

「あーあ、もう、どうにでもしてよ」

③解けるかな?

ゲームの目的は、ルーラのハートをゆさぶることによって、ルーラにかけられた催眠術を解くことです。

画面上のキャラクターは、¥がプレイヤー、♥がルーラのハート、*が催眠粒子です。

RUNさせてしばらくすると、プレイヤー(¥)が、画面左下から右へ向かって動いて行きます。プレイヤーが画面の一番下にいるときに、123のどれかのキーを押すと、ジャンプします。1で低く、3で高く、2が中間です。

うまく♥にぶつかるとルーラのハートをゆさぶったことになり、ハートエネルギーが増えます。ハートエネルギーは最初200あり、1歩進むごとに1ずつ減っていきます。

とちゅうでハートエネルギーがなくなると、ルーラの催眠は解けず、ゲームオーバーです。また、*にぶつかると催眠粒子が働きだして、やはりゲームオーバーです。

うまく右はしまで行けると、ルーラの催眠を1レベル解いたことになります。そして、より難しい次のレベルが始まります。最終的に5レベルをクリアすると、完全に催眠が解けて、ゲームは終了です。めでたし、めでたし。

④悪のコーナー

「ふっふっふ、残念ながらルーラは取り返されてしまったが……」

「親分のせいだよ」

「うるさいな、ブラックダーク。それより、T-NYANに勝つ方法は考えたのか?」

「主人公に勝つ方法なんてないですよ。それより、次回は何食わぬ顔して別のことをやっちゃうってのはどうです?」

「よし、それで行こう。それじゃあ、次回のタイトルは、『そして悪は勝った』にしよう。それじゃ、読者のみんなも悪事にはげめよな」

3つ数える

各機種共通リスト

注:X1をご使用の方は、1行を"WIDTH 80"にしてください。

```
1 WIDTH 80,25
100 DEFINT A-Z:DIM D(70,20):HS=0
110 X=0:Y=20:V=0:G=0:SC=200:LV=1:K=0:GOTO 210
120 BEEP 1:Y=Y+V:V=V+G:BEEP 0:IF Y=20 THEN V=0:G=0:K=VAL(INKEY$)
130 IF K>0 THEN V=-((K-1) MOD 3)-3:G=1:K=0
140 X=X+1:LOCATE X,Y:PRINT "¥";:IF X>70 THEN 190
150 DT=D(X,Y):IF DT=1 THEN 280
160 IF DT=2 THEN FOR I=1 TO 30:BEEP 1:SC=SC+LV:BEEP 0:NEXT
170 SC=SC-1:LOCATE 0,21:PRINT SC;"     ";:IF SC=0 THEN 280
180 GOTO 120
190 LV=LV+1:IF LV=6 THEN 300
200 LOCATE 30,10:PRINT "*** CONGRATULATION! ***"
210 LOCATE 0,0:PRINT "WAIT":FOR I=0 TO 70:FOR J=0 TO 20:D(I,J)=0:NEXT:NEXT
220 PRINT CHR$(12):LOCATE 30,21:PRINT "LEVEL ";LV;
230 FOR N=1 TO 8*LV
240 I=INT(RND(1)*50)+20:J=INT(RND(1)*10)+11:D(I,J)=1:LOCATE I,J:PRINT "*";
250 I=INT(RND(1)*50)+20:J=INT(RND(1)*10)+5:D(I,J)=2:LOCATE I,J:PRINT "♥";
260 NEXT
270 X=0:GOTO 120
280 BEEP 1:FOR I=1 TO 100:LOCATE X,Y:PRINT "*";:LOCATE X,Y:PRINT "+";:NEXT
290 BEEP 0:SC=0:PRINT CHR$(12):LOCATE 30,10:PRINT "GAME OVER":GOTO 320
300 PRINT CHR$(12):LOCATE 30,10:PRINT "COMPLETE!!!"
310 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 30,12:PRINT "*** HIGH-SCORE ***"
320 LOCATE 30,11:PRINT "SCORE:";SC:LOCATE 30,15:PRINT "REPLAY SPACE"
330 IF INKEY$<>" " THEN 330
340 GOTO 110
```

新版 明解ナム語辞典

連載第2回 ローリングサンダーの巻

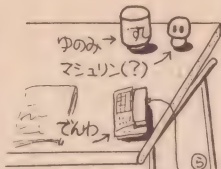
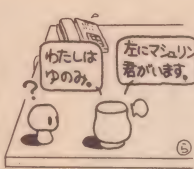
編・著者 らくしょ＝にしぢま

先日、北海道にいたころの友人から、「全国誌登場おめでとう。今度、銀座に飲みに連れてってくれ」と電話があった。このままいくと、数年後のわたしは「新宿3丁目あたりのレゲエのおっさん」ともなりかねない。ああ、何ということだ……。

長い「さわりで」恐縮ですが……

ちょっと唐突だが、キミは「無生物の身になってものを考える」ことがあるだろうか？

別にわたしは「使われるものの立場になってみて、ものを大切に使おう」などと道徳の授業をするつもりなのではなく、「ものの位置関係を表すとき、基準を自分にするか、ものにするか」ということだ。

たとえば今、わたしの机の上にはこんなものが置いてあるが、キミなら、マシュリンは湯のみの、右左どちらにあるというだろうか？ 普通なら「右」だろう。自分にとって、湯のみの右側に見えているから。しかし、ここで湯のみの身になって考えてみよう。

▲わたしの机の上。本当はもっとごちゃごちゃなのだが……。

▲湯のみから見た机の上。

どうだろう。湯のみの左側にあるのがわかると思う。このせいで、わたしは「○×の△側」というのを見聞きするたびに混乱してしまうのだ。

さて、このことが一体何なのかというと、プロレスのジャイアント馬場さんの出演する某アイスのCFに関係あるのだ。馬場さんが「〜サーイクリング、サーイクリング、ヤッホーヤッホー」と歌っても、全然「ヤッホー」っぽくなくて、それだけでも十分笑えるのだが、この中で、「向かって左側」にいる馬場さんが、「向かって右側」の女の子の言に同意して曰く、「こちら、右に同じです、どーぞ」……。

間違いなく馬場さんは、「視聴者の、向かって左側」だから、CFを見ている多くの人はとくに異和感はないのだろうが、私のような「気の回しすぎ」の人から見ると、うい、「馬場さん馬場さん、そっちは左です」と言いたくなってしまうのでした。

さて「明解ナム語」だが、今日現在までで、「**あーつまんねつまんねどーしょーもねーな**」というのは幸い見当たらなかったので少し安心した。「こうこうすべきでは」という建設的な意見もいくらかあり、今後の参考にしようと思う。

ただ、誤解が大きくなる前に述べておきたいのだが、「明解ナム語」はギャグ辞典ではない。この連載では、わりに、口当たり」のよい、軽いソフトな語を選んで載せているが、なかにはちゃんとしたまじめな言葉も収録されている……んだからね。

前々回は妖怪道中記、前回は源平討魔伝ときたので、なかには「おうおう、『ローリングサンダー』はどうなったんでぃ」という向きも多かろう。そこで、今回はこれをとり上げてみることにしよう。

レバーを握れば、アメリカがある。の巻

●ローリングサンダー【Rolling Thunder】①ビデオ名 1987年登場の業務用ビデオゲーム。ナムコPR誌「NG」のふれこみによれば、「超人的ヒーローが大活躍をする、というスパイもの」ということである。

言わんとせんこと、わからんでもござらんが、はっきりいってスパイはやたら銃を撃ったりしないと思う。

ところで、スパイ、と聞くと「スパイ大作戦」が思い出される。見たことない、という人も多かろうが、いい番組なので一度——とくに「スター・トレック」を知ってる人は——機会を見てご覧になるとよい。「七三分けのMr・スポック（レナード＝ニモイ）」が見られるだけでもぞんぶんに楽しめること請け合いだ。

世界征服を目ざすマブーの正体を暴くべく潜入し、捕らえられた工作員・レイラを救出するため、「アルバトロス」が地下基地を進む、というもの。時代背景を1960年代後半のアメリカとしており、そのムードが十二分に伝わってくる。

②名 WCPO（World Criminal Police Organization＝世界刑事警察機構）が持つ、特殊工作部隊の名前。

普通に考えると「**ローリングサンダー＝ころがる雷？ へーんなの**」となる。じつは筆者もそう思って調べてみましたるところ、「"roll"＝ころがる＝ゴロゴロ＝雷が鳴る」なのだそうで、ローリングサンダーはさしずめ「轟く雷鳴」といったところらしい。英語ってわりと明解なんだね。

ついでだからICPOについてもひとつ。

ICPOは俗にインターポールといい、加盟国の相互協力で国際犯罪を防止しようという組織。この名称になったのが1956年で、前身はウィーンで結成されたICPC。本部はパリにあり、ここには約430万枚の国際犯罪者カード、約24万枚の指紋票などが保存されている。

なんとも頼もしいが、残念なことに任意組織なので、強制捜査権や逮捕権などは持っていない。位置付けとしては先月の「映倫」に近いのであろう。

●マブー【Mabu】キャラ名 悪の秘密結社「ゲルドラ」のボス。顔が「『ルパン三世』のファントマ」、外見が「『チョットイイデスカ？』の神父サン」といった感じ。アルバトロスの攻撃に24発まで耐えられるアーマースーツを着込んでいるが、それに甘えて自分から能動的に攻撃する努力を怠るのはよくないと思う。

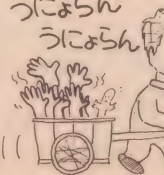
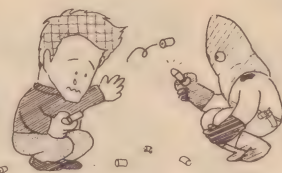
なお、マブーのスペリングについては「ALL ABOUT NAMCOII」（電波新聞社刊）を参考にさせていただきました。以降、これを略して"AANII"とすることにします。英語の辞典みたいでカッコイイでしょ。

●アルバトロス【Albatross】名 あほうどり。ロングホールを2打でホールイン……おっと失敬失敬。キャラ名 「ローリングサンダー」随一の腕きき工作員。指令を受けた仕事はすべて完璧にこなすという伝説を持っている。しかし、どうやら今回の仕事はちょっと荷が重過ぎたのか、「全国各地の『ゲルドラ』基地」から"Mission incomplete"の報告が続々と寄せられている。

ちなみに手にする拳銃は、ルパン三世と同じ、ワルサーP38と思われる。ジャンプするにも飛び降りるにも、やられるときですら、いちいちカッコをつけないと気がすまないキザな野郎である。全エリアをクリアした後、エンディングで顔が大映しになるが、はっきりいって変な顔。これではポスターなどに描かれている絵は「事実と違う」ではないか。恐れながらとJARO（日本広告審査機構）に訴え出ようかしら。

●アームズ【Arms】名 マシンガンの置いてある部屋のドアの脇に付けられている看板。"**arm**"とは武器のことであり、決して「腕」ではない、はずだ。ちなみに、アルバトロスはマシンガンがあるときはそちらを優先して使う。キミは好きな物を最初に食べますか？「後の楽しみに」ととっときますか？

▲ふっ、これで勝ったも同然（マドハンドではない）。

●たまーぎれ【弾切れ】現象名 マシンガンの弾も拳銃の弾もなくなること。なくなるんだから弾を撃てなくなるのだろうと思いきや、さすがは歴戦

のエージェントだけあって、あわてずすかさずまわりに落ちている同じ口径の弾を拾って撃つ。ただし、探し出すのに手間がかかるので単発になるのと、拾った弾なので飛びに勢いがない、ということは避けられない。

▲「ぐっすん、空薬きょうしかないよー」
「よーよー、こいはどうだい？」

●ニンジャ【忍者】【ninja】（ただしAANIIによる）キャラ名 無感情の殺人マシン。機敏性にたいへん優れ、普通は薄い衣を身にまとい、武器はあまり持たない。それでも十分に高い戦闘能力を持つばかりか、およそすべての武器・防具を扱うことができる。

どんな強力なキャラクターでも、首をスッパリ、などの"つうこんのいちげき"で、一撃のもとに倒してしまうので細心の注意が必要。唯一、shurikensを扱える……しまった'Wizardryになってしもた。

●ファイアマン・【fireman】 キャラ名 ぴょんぴょんと飛びはねながら近づいてきて、攻撃を受けると、その少し後に4つに分裂し、左右に広がりつつ上へと飛び去っていく。

以前、ラジアメのネタで、"snowman"が「雪だるま」なら"fireman"は「火だるま」だろう、というのがあったが、このファイアマンはまさにそのとおりで、全身を炎に包んで襲いかかってくるさまは、さながら「科学忍法火の鳥」といった感じ。

●えいえいおー 名 エリアをクリアしたときのデモのこと。見ればわかるが、ときどき画面中のマブーや、その手下どもが拳を突き上げて「えいえいおー」をやるのでこの名がある。

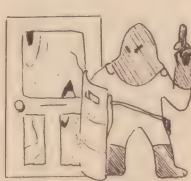
コントロールパネルのところでせわしなく作業する様子が、そこはかとなく「ホテルオークラの調理室」てな雰囲気である（別に「阿寒ビューホテル」でも「高岡・大黒屋旅館」でもいいんですけどね）。

●まき-え【撒き餌】 テク名 魚をおびきよせるために与える餌。ビデオゲーム界では、敵キャラクターの出現を見越して予め弾を何発か撃っておき、敵が画面に出てくる瞬間にその弾を当ててやっつけるというテクニックを指す。敵に攻撃の機会を与えないところがミソ。

▲ドラゴンバスターの通行手形

マッピーやドラゴンバスターの「通行手形」というテクにその類型が見られるが、撒き餌の場合、発射した弾数分しか効果がないのが特徴。古くはタンクバタリアンや、ギャラガのチャレンジングステージなどにこのテクが使用された。

ローリングサンダーではこれをさらに応用し、発射した弾が画面端に行ったら、アルバトロスをその方向に移動させ、弾を撃とうとしている敵をバッタバッタとなぎ倒してやっつけるとよろしい。

●ほうい【包囲】 名・動サ 弾を補給しようとして入ったドアの前に敵が居座り、出るに出られなくなることがある。これを「包囲される」という。

▲「おい、素直に出てくれば殺すだけで許してやるぞ」
「……」

ジョイスティックを上に倒していれば、アルバトロスは外に出てくることはないのだが、これを知らない初心者などが安易にドアを開けて中に入ると、すぐに包囲され、その中にアルバトロスが投げ出されて思わぬ怪我をする場合がある。こうならないように、ドアの中に入るときには、まわりにいる敵を「お掃除」してからにしなければならない。

●ていしょく【定食】 名 敵キャラクターの攻撃がパターン化していること。

たとえばゼビウスで、かなりエリアが進むと、トーロイドのあとはブラグザカートが、ギドスパリオのあとはジアラが来がちである、など。

ローリングサンダーはエリア進度によって敵の攻撃がすべて決まっているから、さしあたり「定食屋」といったところか。

対して、「ポールポジション」や「リブルラブル」などのパターンが定まらない、あるいはパターンプレイをするのがきわめて難しいゲームは、「一品料理屋」といえる。

●わけい【話型】 名 えてして物語というのは、洋の東西を問わず、ある普遍的な話の展開にしたがって進んでいくものである。一番ありがちなパターンは「何でも思いのままになる宝（如意宝）」を求めて主人公が旅をする、というもので、たとえば「花咲か爺」（ポチ→墓に植えた木→その灰）、金のガチョウ（そのものズバリ）、など。

ちなみに如意宝は、善人には益をもたらすが、悪人には害となるのが普通である（意地悪爺さんがポチを借りてもゴミや貝がらしか出てきませんでしたねえ）。

次に知られるのは、不完全な主人公が自己の完成を目ざして苦難を求める、といったパターンで、一寸法師（身の丈一寸）、ブレーメンの音楽隊（メンバーはみんな主人から暇を出されたんだよね）など。

さて、これを一般の話題に応用してみよう。

①天皇陛下の、一般参賀の際のお言葉が、その時節のあいさつに始まり、「皆の元気な姿に触れ、うれしく、思います。これからも、○○××であるように、希望、します」で終わること（疑うなら今度確かめてみよ）。

②少女漫画でおなじみ、「日ペンの美子ちゃん」の3段組漫画の構造。1段――字がヘタなせいで恥をかくか、字がうまくて○○××なの、これも日ペンのおかげだわ、と水を向ける。2段――日ペンの特徴を述べる。必須キーワードに、「×年の歴史」「先生も超一流」「バインダータイプ」「実用新案の練習器、もしくは、お手紙の書き方」「一日20分」「4割」など（登場順）がある。3段――字がうまくなったせいでうれしい悲鳴をあげる。

以上。月々によって話のモチーフもだいたい決まっているので、12＋α個のネタのストックさえあれば、あなたもすぐに「日ペンの美子ちゃん」が作れる。

③ビデオゲームのストーリーが、「お姫様が悪玉（だいたいドラゴンか、その類である）にさらわれる」「悪玉を倒しに女の子が1人で乗りこむが、あっさりつかまる」「敵の持っているアイテムでパワーアップする」「ときどき、さらわれた女の子の姿が見られるが、救い出すことはできない」「なんだかんだいっても結局女の子は無傷で救出される。損害を受けるのはせいぜい女の子の服ぐらいのもんである」のうち、1つ以上を満たす確率がきわめて高いこと。

……となる。コツさえつかめば誰にでも話型は発見できるのでキミもぜひ一度どうぞ。

なお、TV番組の話型を解析した名著に、「OTV」（ホイチョイ・プロ著）があるので、これを参考にされるとよかろう。

●

〈今回の参考文献〉
「AANII」・電波新聞社刊
「リーダーズ英和辞典」 研究社刊
「現代用語の基礎知識'87」 自由国民社刊
「i-mi-das・1987」 集英社刊
「ウィザードリィハンドブック」 BNN刊
常連文献「言泉」・小学館刊

●

今回はどうも話がそれがちだったのと前書きが長かったので、見出し語が12個と少なくなってしまった。読者諸氏のなかには不満な方もおられるかと思うが、あまり量が多いと筆者も息切れするので、だいたいこのペースでいこうかと思う。

それから皆様の御意見・御感想・読者の＊語などは引き続き受け付けているので、どしどし送ってきてほしい。

次回からはナムコに関係ない一般ビデオゲーム語もお送りする予定であるので乞う御期待だ。それではごきげんよう。

芋のビタミンD

第13回 (百ー93)物語

文○氷水芋吉
イラスト○みうらじゅん

ホラーワールドへようこそ

人間は、なぜ「死」を恐れるのでしょう?

こんばんは、氷水"悪魔の手ざわり"芋吉です。今回のビタミンDは、今月号のホラー特集に合わせ、普段のBEEPではあまりお目にかかれないような——身の毛もよだつような怖い話・気持ち悪い話を書いていこうかと思います。

今回掲載する話はどれも、もともとはボクがキャンプのときなどによくやっていた「百物語」(百本のロウソクを立てて数人で怖い話を語り合い、1つの話を終えるごとにロウソクを1本ずつ消してゆく会のこと)、そこで十八番にしていたものばかりです。ボクの「思い入れたっぷりの語り」抜きで、どれくらい怖さが伝わるかは疑問ですが……まぁ、ともかくごゆっくりお楽しみください。

(なお、今回の話はすべて実話です。「法螺ー話」ではありません)

ホラー実話集

その1・猫

これは、ボクがまだ中学生だったころの話です。

当時、ボクはPC-8001というコンピュータを買うために、新聞配達——夕刊配達のアルバイトをしていました。夕刊なので、朝刊のように早起きの苦労はありませんでしたが……もちろん、それなりの苦労はありました。

とくにつらかったのが、冬です。冬は陽の落ちるのが早く、しかも内陸の地方のことですから、夕方になると急激に冷え込んできます。それなりの防寒具を身に付けていないと、自転車のハンドルを握ることさえままならない……とまぁ、これくらいの苦労はあったわけです。

あの事件が起こったのも、そんな冬のある日のことでした。

配達すべき新聞の数もちょうど半分を過ぎたころ、ボクは、住宅街を流れる小川、その傍らの小道を自転車で走っていました。

陽が落ちてきたから、そろそろライトも点けて、手袋もはめようかな……と、片手運転でポケットの中の手袋を出そうとしたそのとき!

目の前を横切る小動物!

猫です!

——しかし、かじかんだ手の、おまけに片手運転では避けられるはずもなく……あっという間もなく、ひいてしまったのです。

ボクはすぐに自転車を降り、ひいてしまった猫を見ました。どうやら背骨を折ってしまったようで、頭と尻が直角になっています。口からは、白い肉のようなものを、血といっしょに吐き出しています。手足は、ピンと張り詰めたように硬直して動きません。動いているのは首だけです。

目は、片方の瞳だけが大きく光り、もう片方は昼間のそれのように細くなっています。

ボクは怖くなり、半死半生の猫を、足で脇の小川に蹴り込み……逃げました。

自転車で、夢中になって逃げました。新聞配達のことも、PC-8001のことも、ボクの頭の中にはありません。頭の中にあるのはただ、ひい

たときの感触と、半分だけ瞳孔の開いた猫の目だけ。

あと、「化けて出るんじゃないぞ」という漠然とした祈りも！

その2・解剖

これは、医学部に行っているボクの友人から聞いた、解剖実習——もちろん人間の解剖——での奇妙な出来事です。

何度目かの解剖実習のこと。かれはT・A（ティーチング・アシスタント：補助教員）の指示に従い、死体の体を切り開いていきました。

胸、腹、頭、手、足などを切り開き、ようやく、死体を体でなく、1個の「物」として見られるようになってきたころ……。

死体の心臓の一部分が、ぴくぴくと小刻みに動いているではありませんか。彼は、全身に怖気が走るのを感じながらも、勇気を奮い起こして心臓にメスを入れました。すると……。

心臓の中では、体長10センチはあろうかという、細長い虫が蠢いていたのです！

しかし、完全消毒済みのはずの死体に、なんで虫が入り込んでいたんでしょう？　まったくもって謎ですが……。

森泉郷での出来事

ボクの実家から十数キロほど、離れた場所に、森泉郷という場所があります。

もし手元に「信州観光地図」みたいなものがあるのなら、それで確かめてみてください。小諸から軽井沢へと通ずる国道18号を、信濃追分のあたりで脇道に入ったところに見つかるはずですから。

その森泉郷、観光地図にも載るぐらいですから、たしかに景観には特筆すべきものがあります。

想像してみてください。2つの向かい合った、緑の多いなだらかな山。その間に架かった、100メートル以上もの長い吊り橋。その下に流れる川は、悠久の年月にわたる侵食の結果、橋から数百メートル下の谷底に位置し……と、こんな感じの場所なのです。

まぁ、観光客にとっては美しいだけの森泉郷ですが、じつは森泉郷には、われわれ地元の人間しか知らない、もう1つの顔があります。それは……。

自殺の名所なのです！

この項では、森泉郷での不思議な出来事を2つばかり書くことにしましょう。

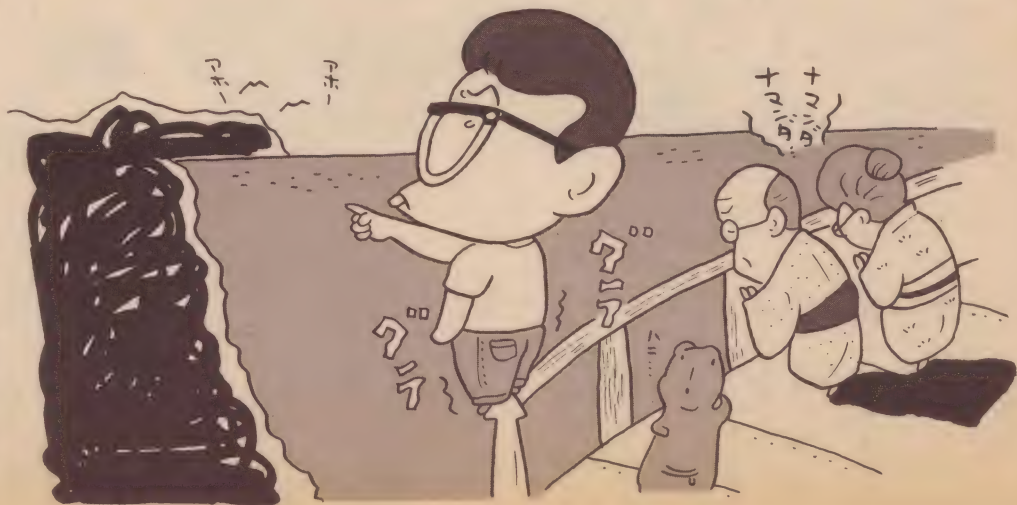
その3・布

これは、ボクが高校生の時分に、免許取りたての兄の運転する車で、深夜、森泉郷へ遊びに行ったときの出来事です。

ボクと兄は、森泉郷に花火を持ち込み、たわいもない遊びにふけっていました。橋の上から火を点けた爆竹やネズミ花火などを落としてみたり、ロケット花火をはるか谷底に向けて飛ばしてみたり……。

そのうちに持ってきた花火も底をついたので、ボクらは花火遊びをやめ、度胸試しをすることにしました。やることはかんたんです。橋の欄干に登って、数百メートル下の谷底を見下ろす、ただそれだけなのです。

——といっても、森泉郷は自殺の名所として知られる場所だけあって、橋の欄干も普通とは異なり、異様に高く、先は串のように尖っています。

そして……何度か登り降りするうちに、兄は不注意から、その欄干の先で手を傷つけてしまったのです。

血が、どくどくと流れます。しかし、兄もボクも血止めができるようなハンカチの類は持っていません。

そんな折りも折り、兄が何かに気づいたように、ボクの肩を叩きました。

「おい、あそこに布が掛かってるから、あれ持ってこいよ」

兄の指差す方向は、道路の脇の、木が生い茂ったあたりです。見ると、たしかに白い布状の物が木に引っ掛かっているようです。

ボクは急いでそのあたりへと駆けだしました。ガードレールを越え、木々をかき分け、見当をつけた場所まで一直線に……しかし、その場所に着いても、何も見つかりません。

「ないよー！」急に背筋のあたりに寒気を感じ、ボクは必要以上に大きな声で叫びました。「どこらへんなの—？」

兄は応えます。「こっちからも見えなくなったけどー、たぶん落ちてるんじゃねーのかー！　場所はそこらへんだぞー」

　しかし、その近辺の地面を探しても、やはり何もありません。

　いや、「何もなかった」というのは正確ではないでしょう。その地面には、木々・下生え以外の物が、あることにはありました。

　しかし、それはボクの探していた布ではなかったのです。それは……

　小さな祠でした。それも、最近活けたばかりらしい菊の花が飾ってある……

その４・３万円

　次もまた、森泉郷であった出来事です。

　ボクの兄の友人――ボクもよく見知った人なのですが――が、早朝６時ごろ、通学とちゅうに自転車で森泉郷を通りかかったところ、橋の脇に何か置いてあります。何だろう、と思って近づいてみると、それは女物のハンドバッグと上着、そして靴……。

　兄の友人は、それらを見つけるや、すぐにあたりを調べ始めました。もしかしたら自殺者かもしれない、近くにいるかもしれない、彼はそんな考えの虜になってしまったのです。

　しかし、そんな彼のささやかな好奇心、あるいは功名心からくる捜索も、結局は徒労に終わりました。はるか谷底も、それらの物の持ち主は見当たらなかったのです。

　彼は、持ち主捜しをやめて、その遺留品を調べることにしました。すると……ハンドバッグの中に３万円もの大金が入っているではありませんか。

　彼は、３万円を抜き取り、無我夢中で自転車を走らせました。もちろん、警察に届ける気など毛頭ありません。このまま学校まで行き、何も見なかったことにすれば、３万円は自分のものなのです。

　……けれど、彼もさすがにそこまで悪人ではありませんでした。とちゅうで思い直し、３万円を元の場所に戻しておこうと、森泉郷まで引き返してみると、そこには……

　さっきまであったはずのハンドバッグ・靴などが、ないのです！

　自転車で逃げてから戻ってくるまでは、わずか15分ぐらいでした。その間、いったい何が起こったのでしょう？

　持ち主がやってきて、持ち帰ったのでしょうか？　それとも、彼が３万円を持ち去ったように、誰かが盗んでいったのでしょうか？

　それとも……

（その後しばらくして、彼は森泉郷で女の自殺者があったことをニュースで知りました。しかし、どうして上着・ハンドバッグ・靴などが消えたのかは、いまだに不明のままなのです……）

（ある意味で）怖い話

その５・理科実験室

　ボクの出身中学の理科実験室での話です。

　実験室の中で、僕らの班の机、その脇にある水道だけが、どうも出が悪かったのです。

　普段はそんなこと気にもせずに、そこの蛇口から実験用の水を汲み、喉がかわいたといっては水を飲んでいたのですが……。

　ある日、掃除のとき、そこの水道の出が悪い原因がわかりました。

　カエルの頭が詰まっていたのです。

その６・ベットリと赤い……

　もう１つだけ、森泉郷の話をしましょう。

　ボクと友人で、夏のある夜に森泉郷に遊びに行ったときのことです。友人が、橋の欄干の一部に、赤い液体がベットリ付着しているのを発見しました。

　友人と２人で、これは何だろう、などと話していると、遠くのほうから野獣の雄叫びにも似た轟音が……と間もなく、反対側の道路から、光るライトの大群が現れたのです。

　ボクらが急いで車に乗りこみ、光るライトの大群から逃げるべく、全速力で車を走らせたのはいうまでもないことでしょう。

芋のビタミンＤ

（オチ・光るライトの大群とは、夏にあのあたりをうろつく暴走族のことで、赤い液体とは、暴走族がよくやるペインティングだったのです――暴走族に追いかけられるのも、十分怖いことではありませんか!?）

その７・？？？

　これは、つい最近ＢＥＥＰ編集室で起こった出来事です。

　その日、ボクはいつものようにソフトバンクの２階、ＢＥＥＰ編集室の片隅で、愛読者カードを読んでいました。

　そこへ近づいてきたのが、(編)のＫ氏。

　ボクはＫ氏が近づいてきたのに気づくと、愛読者カードから顔を上げ、こう言ったのです。

「あのー、８月号の……ビタミンＤの最終回の原稿は、いつまでに書けばいいんでしょうか？」

〇

　というわけで、大方の予想を裏切って、なんと１年と１カ月も続いてしまったビタミンＤも、ついに今月号が最終回。この１年の間には、免許は失くすわ、留年はするわ、もーぉ、さんざんな目に遭いっぱなしだったんだけども、そんなときに心の支えとなってくれたのが、キミたちの手紙!!　「おもしろい記事――ビタミンＤ以外全部。つまらない記事――ビタミンＤ」「芋吉さん免許取り消しになったんですってね。ボクは昨日免許を取りました。……うらやましいだろー！」「芋吉の原稿料をＴＡＫＥ ＯＮ！にあげろ！」

　ありゃま、全然「心の支え」にならない手紙ばっか！

　……まあ、連載の成功・不成功はともかく、この原稿によって、少しでもキミたちの「遊び」あるいは「遊び心」が豊かになってくれたのなら、ボクにとって、それにまさる幸せはない……などとゆークサイ言葉を吐いて、この連載を閉じることにしましょうか。

　それでは……

　世界人類が平和でありますように!!（はずしたかな？）

特集2
のどごしさわやか
セガレポート
微笑トーク 彼女はメロンソーダ
2人の好みは違うけど
ゲームだったら話は別さ
汗ばむ額に 一瞬の涼風
それが 僕らのセガ
その日 彼女が 微笑むたびに
僕のスコアは チョッピリ伸びた
ILLUST／T.SATO

OutRun

アウトラン

セガ・マークIII専用
文／[illegible]

なんといってもアウトランなのである。ウエストコーストの風なのである。これをやらんで、セガ人と言えるかあっ!!

もしもしカメよカメさんよ なにをおっしゃるウサギさん

6月上旬のよく晴れた日のことでした。私は自宅でアウトランの原稿を書いていたのです。しかし原稿がなかなかまとまらなくって悩んでいるうちについウトウトと……。

そのとき、ふと外に目をやると一匹のウサギが走っていきました。こんな街のなかにウサギがいるなんて変だなぁと思いつつ、いつしか私はウサギを追いかけていたのです。

ウサギは私のことなど目もくれず、ただひたすら走って行きました。そして、公園のなかにある大きな木の根元の穴のなかへと入っていきました。穴のなかはまっくらで何も見えません。しかたなく私も穴のなかへ入っていきました。

穴のなかはとても広く、進んでも進んでもただただ闇が続くばかり。怖くなって戻ろうとしたとき、私は深い深い井戸のような縦穴に落ちてしまったのです。

▲やっぱりマジカルサウンドシャワーが一番だぜっ!

穴の底は見たこともないような世界でした。海があって高い高いヤシの木がいくつも植えられていました。そして、目の前にウサギがいたのです。

ウサギはこっちを見ると、口からケムリを出しました。そしてウサギは人間の姿に変わってしまったのです。

「私はセガから来たDr・オガトモじゃ。そなたはアウトランの原稿が書けずに苦しんでおられるのじゃろう」

▶いよいよスタート。[illegible]

▶[illegible]

「はい」

「しからば私がそなたの手伝いをしてしんぜよう」

「ありがとうございます。Dr・オガトモさん」

「うむ。マークIII版のアウトランはビデオゲームのものに非常に忠実に作ってある。ハード的にムリな部分（BGMの音質、グラフィック等）も、できるだけ原作に近づくように努力した。そのほか、コースの形、スピードや回転数の上がり方などはほとんど原作どおりの出来ばえじゃ」

「なるほど。すると、原作が上手にできる人はいきなりマークIII版をやってもうまくできるというワケですね」

「そのとおりじゃ。ただし、原作にも2つのバージョンがある。いわゆる日本バージョンとUSAバージョンというやつじゃな。マークIIIはUSAバージョンをもとにして作ってあるのじゃ」

「最近おいてあるのはすべてUSAバージョンですよね」

「うむ。わずか500円でUSAバージョンを楽しめるというのは、まるで夢を見ているようじゃ

▶分かれ道はアーケード版とはちょっと違うぞ!

▶[illegible]

▲チェックポイント・ラップタイムはいくつかな？

ろ!?」

▶美しい石柱。ちゃんと通過してスクロールするのだ

基本操作の説明

「Dr・オガトモさん。読者のなかには、校則やら何やらでビデオゲーム版を見たことがない人もいると思います。そこで操作方法やルールなどを教えていただきたいのですが……」

▲アウトランのカンバンが見える。でもちょっと見にくいね

「うむ。アウトランというのはカードライブをシミュレートしたゲームで、美しいグラフィックス、迫力のBGMなどが特徴じゃ」

「そういえば、アウトランのBGMはスペースハリアーやアレックスキッドといっしょにレコードにもなったんですよね」

「そうじゃ。アルファレコードから発売されておる。カセットやCDも出ているぞ！ さて、ゲームの話に戻ろう。プレイヤーはカッコイイスポーツカーに乗って5つのステージを制限時間内に走るのが目的じゃ」

「ステージは5つでもコースは15コースあるんですよね」

「うむ。各ステージの終わりに分岐点があり、そこを右か左に曲がることによって、次のコースを選ぶことができるのじゃ。分岐点を越えてしばらくするとチェックゲートが現れる。そこを通過すると制限時間が延長される。こうしてゴールするか、途中でタイムが0になるとゲーム終了になるわけじゃぞ！」

▲ドカン！ クラッシュするとこうしてふっとんでしまうのだ

「操作方法などはどうなっているんですか?」

「レバーの上下でギアのチェンジ。左右でハンドル操作。ボタンはそれぞれブレーキとアクセルに対応しておる」

「わりとシンプルな操作方法なんですね」

「そうじゃな。しかし、操作方法はシンプルでも、実際の操作は非常に複雑で奥が深いのじゃ。アクセルにもブレーキにも、ギアチェンジにも、それぞれ悪いやり方、いいやり方がある。それらをちゃんとマスターしないとゴールへたどりつくのは難しいぞ」

「そのやり方ってのを教えてください」

▲ひっくり返った姿はスポーツカーはゴキブリもいっしょだなあ

▶アルプスの美しい風景。オートハイのカンバンが見えるね

涙で渡る血の大河 夢みて走る死の荒野

「それではまず正しいスタートのしかたを教えてあげよう。スタートのとき、タコメーターが赤いところにさしかかっている状態が一番じゃ。決していっぱいにふかしていたりしてはだめじゃぞ！」

「回転数とスピードに関係があるのですか?」

「大いにある。マークIII版アウトランは原作と同じように回転数からスピードを割り出しておるのじゃ。だからブレーキをかけるときもアクセルは入れたままにしておかないとだめなのじゃ」

「アクセルを離してしまうと回転数が落ちてしまい、次に加速するときに時間がかかってしまうからですね」

「そのとおりじゃ。ギアチェンジの場合も同じ。ローで180キロメートル前後までひっぱ

▲やっぱりこの車は前から見たほうがかっこいいね

▲だだっぴろーい野原。S字カーブが多いのだ

っておいて、一度アクセルを離す。タコメーターの赤い部分が一つになったらすぐにギアをハイに入れてアクセルを押す。こうすれば速く加速ができるはずじゃ」

「ずーっとアクセルを押していてはいけないんですか?」

▶暗いよーっ！ヘッドライトがつかないのはどうして!?

「もちろんじゃ。なぜならアクセルを押しっぱなしにしてるとギアをハイに入れたときに回転数の落ち方が遅くなるからじゃ。回転数があるていど落ちないと加速しないから、とちゅうで1～2秒ほど190キロ前後で止まってしまうのじゃ」

「スムーズに加速しないということですか」

「そうじゃ。回転数とスピードが一致しないと加速しないのじゃよ」

「だからブレーキも回転数を落とさないためにアクセルを踏みながら押さないといけないんですね」

「そのとおりじゃ。だいぶわかってきたのう。以上の点をしっかりマスターすれば5つのゴールを制覇するのも時間の問題じゃ」

「ありがとうございました。おかげで原稿も大分できあがりました」

▲ここのステージの石柱はかなりのカンカクをおいて出現する

▶変な形をした岩がある。私は女性に見えるんだけど

「そうか。よかったのう。来夢来人くん。会誌もちゃんと発行しないとだめじゃぞ。苦情がたくさん来ておるでな」

「ははっ、申し訳ございません。今月中には必ず……」

「それではまたいつか会える日を楽しみにしておるぞ」

「Dr・オガトモさんもお元気で。宣伝部の飯田さんにもよろしくお伝えください」

「それではの」

Dr・オガトモはポンという音とともに消えていった。アウトラン全15コースのマップと攻略法を残して……。

マップと攻略法はBEEP別冊"セガ・ハイテク図鑑"に載せることにしました。なお、"セガ・ハイテク図鑑"は7月中旬発売予定です。

▶白い建物はサイロかな? するとここは北海道……。

▲上から見たスポーツカー　あれ？　2人はどこへ行っちゃったの!?

エピローグ

う～ん。しばらくボーッとしてましたが、だんだんと頭のなかがはっきりしてきました。どうやら夢を見ていたようです。さて、原稿の続きを書くか……と思ったら、なんと全部書けているではないか!!

信じられないかもしれませんがこれは事実なのです。Dr・オガトモとはいったいどこのどなたなんでしょう。宣伝部の飯田さんを知っているということはセガの人間かもしれない……。

とにかく、いまわかっている事実はアウトランは非常におもしろいということだけなのです。どなたかDr・オガトモのことを知っている人がいたら教えてください。

それでは今月はこれでおしまいです。また会いましょう。

▲夕日に浮かぶスポーツカーと2人のシルエット　話し声が聞こえてきそうだね

▶マークIII版のコースマップも原作と同じに作られているのだ

ファンタジーゾーンII

衝撃！

セガ・マークIII専用
文／ヘッディ・ワンメガ

▲各ステージとも、すべてのシーンをクリアしないといけないのだ。

▲オパオパの収入も増え、武器も豊富になった!?

◀ワーオ、キレイな背景にゴキゲンだぜ。

最近、MSX、ファミコンに移植され、すっかりシューティングゲームのスタンダードナンバーになった感のあるファンタジーゾーン。こうなったら本家セガとしても黙ってはいられない！　てなわけで、続編が2メガROMで登場の運びとなった。

前作が1メガだったので、単純に2倍おもしろいのかと思ったら、大きな間違い！　なにしろパーツは20種以上あるわ、各ステージが数シーンに分かれていて全部で60シーンあるわで、はっきりいって、おもしろさは3倍以上!!

前作ではボーッとしていた前線基地もカワユク動くし、背景の色使いもマークIIIの機能を120パーセント生かしているし、BGMは相変わらずナイスだし、ボスキャラだって前作以上にユニークなヤツばかりだ。あ、そうそう、ボスキャラっていえば、ポッポーズやIDA2など昔のボスキャラがザコになって襲ってくるんだぜ。やっと積年の恨み(?)が晴らせるってわけだ。

で、敵をやっつけるとお金が出るのは当然なんだけど、なんと！　今度はコインだけじゃなく、お札までヒラヒラと舞い落ちるのだ!!

ショップは、前作とちがって、マップ上の決まった位置に出るようになった（隠しもあるらしい）。ショップによって、売っている商品が違うから、よーく考えて買い物しなくてはならないぞ。

あっ!!　もうスペースがない！　このつづきは次号で大々的にやるっきゃないぜ、もう!!

誌上ゲーム大会開催！

アウトラン、エンデューローレーサーでハイスコアをめざせ!!

2大2メガレースゲーム、アウトランとエンデューローレーサー、キミはもうプレイしてみたかな？　いいタイムが出たら、写真に撮ってBEEPに送ろう。成績優秀者には、好きなゲームソフトをプレゼントするよ。応募のきまりをよく読んで、どんどん参加してね。

▼応募のきまり

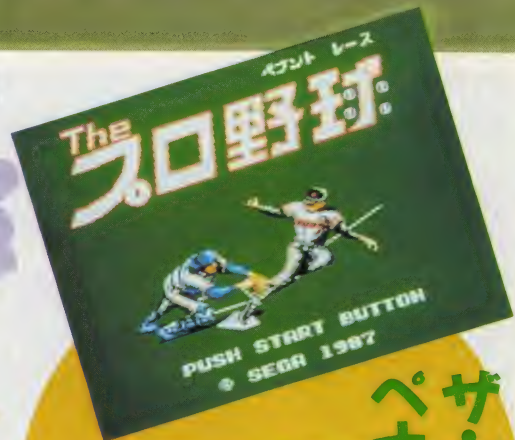
◆スコアの証拠写真を撮影してください（アウトランについては、通ったコースもはっきりわかるように）。部屋を暗くしストロボを使わず、カメラをしっかり固定して撮影すれば、鮮明な写真が撮れます。

◆住所・氏名・年齢・スコア・希望ソフト名（セガの家庭用のものにかぎります。発売予定のものでもかまいません。第3希望まで記入してください）を紙に書き、写真と同封のうえ、下記の住所に送ってください。

●送り先
〒102　東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル　㈱日本ソフトバンク出版事業部　BEEP編集室セガ・ハイスコア係

●しめきり
昭和62年8月10日（必着）

●賞品
アウトラン＝ゴール別の最高得点者（合計5名）に、希望のゲームソフトを、2〜5位（合計20名）にはBEEPグッズをプレゼント。
エンデューローレーサー＝1〜10ステージの合計タイムの優秀者上位5名に希望ゲームソフトを、20名にBEEPグッズをプレゼント。
それとあわせて、成績認定証を授与します。

●結果発表
昭和62年9月8日（BEEP10月号誌上）

ザ・プロ野球 ペナントレース

セガ・マークIII専用
文／YAS

蒸し暑い夏の夜は、ナイター観戦なんてのもいい。でも、どうせなら自分で試合するほうが楽しい。キミは日米決戦まで行けるかな？

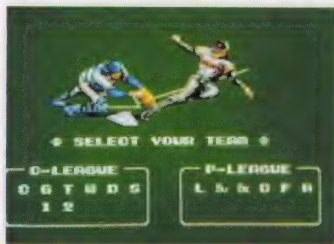
ゲームで夏バテ解消!?

いよいよ本格的に暑くなってきたけど、みんな元気かな？ もう夏バテしちゃってる人はいない？ こんな暑いときには、ゲームをやるのがイチバン（こりゃ、ほとんどゲーム小僧だね）。

それにもってこいのゲームがこれ、〝ザ・プロ野球ペナントレース〟だ。名前やデータだけでなく、画面構成まで、すべて本当のプロ野球そっくりとくりゃ、ふだんゲームに見向きもしないお父さんだって、飛びついてくるぞ!!

スイッチ・オン！

まず電源を入れると、いきなりスライディングしてきて、「アウト！」（ときにはセーフ）としゃべる。

これからもわかるように、なんとこのゲームは、審判のコールに合わせて声が出るのだぁ（でも、フットボールのときと同じ人がしゃべっているようにも思えるんだよね……）。ま、ここまで聞いてプレイしない手はない。さっそくゲームをスタートしてみよう。

▲ゲームは全部で９種類。キミは遊びきれるか？

▶あれ？ジャイアンツにすんの？んじゃ、ボクはタイガースだ。

▶ローテーションや性格を考えてピッチャーを選ぼう。

あ、ちなみに合成音声は、審判のジャッジ以外にも乱闘時の〝この野郎！〟とか、ウグイス嬢の〝ピッチャー交代♥〟なんてのがあるよ。

セッティング！

スタートさせるとゲーム選択のモードになるんだけど、どう？ 9種類のゲームが楽しめるんだよね。スゴイでしょ。さっそく、1つ1つ説明していこう。

・1人プレイ

キミの選んだチームとコンピュータが対戦する。最初のうちはビシバシ打たれちゃうけど、コツを飲みこむと勝てるようになるぞ。

1回負けたらそこでゲームオーバーだけど、勝てば次の試合に進めるんだ。同じリーグのすべてのチームに勝ち抜いてリーグ優勝すれば、日本シリーズに進める。

さらにここで優勝し日本一になったら、なんと日米対抗戦に進めるのだ。ここまで用意するとは、さすがセガってとこだね。しかも秘かに入手した情報によれば、隠しチーム（名球会チーム、野球マンガチーム）まであるらしい。探してみてね。

▲センターカメラを視点としたメイン画面。キレイでしょっ!!

・2人プレイ

1人用もおもしろいけど、こっちの2人用はもっとおもしろい！ 友だちとやると燃えるぜいっ！ 3連戦だから1回勝っても気を抜けないぞ。

おっと忘れちゃいけない。画面を見ると、レベル1、レベル2と出てるよね。これは、レベル1が野手自動モード、レベル2が野手手動モードってことなんだ。最初のうちは自動モードで慣れておいて、勝てるようになったら手動に切り替えるというのが、かしこいやり方だ。

▲アウトかセーフか、微妙なところ。

イテッ！

コノヤロー!!

▲ゲゲッ、ホーナーじゃん。こいつは敬遠したほうが……

・オールスターゲーム

これは、セ・リーグとパ・リーグに分かれて試合するんだけど、各チームの強豪を集めただけあって、なかなか手ごわいぞ。もちろん、1人プレイと2人プレイがある。

・ホームラン競争

これもこのゲームの特徴で、20球のうち何本のホームランを打てるかを競い合う。1人用で記録を作ってもいいし、2人で競争してもいい。とくに2人用は、短時間

▲代打の一発長打は意外とコワイ……

だけど白熱するので、ゼヒゼヒやってみてちょんだい。

・ウォッチ

　これはもう、途中参加できるデモプレイといったところだ。チームを選んでほっとくだけで、勝手に試合を進めてくれる。また試合中でも、ジョイパッドを動かすと、その時点から試合に参加できる。この機能はなかなかおもしろい。チームがピンチのときに助っ人に入ったり、特定の打者のときだけ自分で打ったりと、遊び方はいろいろだ。

　というわけで、ズラズラと書いちゃったけど、どうかな? 一本のカセットでこんなに遊べるなんて、ずいぶん得だと思わない?

◀ホラ、いわんこっちゃない! 完璧にホームランだ。

▲こちらも負けじと3ランホームラン。

プレイボール!!

　説明ばっかりでもしようがないから、さっそく試合を始めてみよう。チームとピッチャーを選ぶと、いきなりリアルな画面になって、審判が、「プレイボール」と叫ぶんだ。これから、試合中気がついたところをピックアップしていくから、目ん玉かっぽじって(?)読んでくれよ!!

▶ドーレドレピーチピチカニバサミ。どうやって抜けようか。

▶Gチームのエースえかわの決め球が決まった。カッコイイ!!

⚾いっきなしデッドボール⚾

　なんだなんだ!? いきなりデッドボールかよ。ちょっとばかり投球がそれただけで……。という具合に、なんか知らないけど、やたらとデッドボールが多いんだよね。これじゃうまく投げなきゃ、すぐ満塁のピンチだぜいっ!

　しかも、同じ打者に2度ぶつけると、写真のように乱闘騒ぎが起こる。これは見モノだぜ。

⚾ホームラン⚾

　これも、なんか知らないけどやたらと出る。敵チームのクリーンナップなんか、ちょっといい球を投げてやると、あっというまにスタンド入りだもんね。

　とくに今シーズン期待の星のホーナーになると、平凡なゴロやフライなんかめったに打たない。だから、バットに球が当たったと思ったら、もう球を追ったりしないで、あきらめたほうがいい。

　ちなみに、花火上がりましぇーん。

▲送りバントの図。走れ走れ。

右投手の投球フォーム。切り抜いて厚紙に貼れば、パラパラマンガのできあがり!?

⚾投球フォーム⚾

　まず、写真見てよ。スゴイでしょ。一球投げるだけでこんなにたくさんの絵を使ってるんだよね。

　おや、ちょっと待て。左投手のフォームを見てちょ。……なんか変じゃない? ね、やっぱりオカシイでしょ? 実際動いているところを見ると、もっとオカシイよ。

　編集室でこれ見たとき、

「なんじゃ!? これじゃ○○○じゃねえか!」

と、みんなで口をそろえてアブナイことを言ってしまったという話もあるくらいだ。右投手はカッコイイんだけどね……。

⚾決め球⚾

　決め球も、このゲームをおもしろくしている要素の一つだ。これは、各投手が一球種ずつ持っている。たとえば、フォークボールやスライダーなどなど。各投手の決め球については、表に書いてあるので、参考にしてくれい。

　でも、いくら決め球を投げたとしても、打たれるときにゃ打たれるので、注意されたし。またまたホーナーの話だけど(ホントにこの選手はスゴイのだ)、このくらいのバッターになると、スライダーだろうがフォークだろうが、ストライクゾーン近辺に来れば、どんな球でも平気でホームランしてしまう。

　というわけで、決め球が効かない選手が多数いるので、気をつけ

こいつがウワサの左投手だお! 笑ってくれい。

▶キャッチャー何やってんだ!! ヘタクソ!

▶今はやりのSFFだ(みんな知ってる?)。

Dチーム

●バッター

打順	選手名	打席	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	ひらの	S	センター	11	48	29	270
2	すすき	右	セカンド	11	3	23	234
3	ケーリー	左	ライト	36	2	26	251
4	おちあい	右	サード	50	5	99	360
5	おおしま	右	レフト	20	1	39	260
6	うの	右	ショート	10	7	29	211
7	かわまた	左	ファースト	9	3	32	277
8	なかお	右	キャッチャー	9	2	22	238
(ピンチヒッター)			ポイント				
	ふしおう	左	1発長打	1	0	3	175
	いしい	右	1発長打	2	0	19	225
	とよた	右	強打者	1	0	6	200
	ふしなみ	左	俊足	0	0	1	188

●ピッチャー

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
こまつ	先発	右	152	3.50	フォーク
すすき	先発	右	142	3.15	シンカー
かく	先発	右	150	3.65	シンカー
すきもと	先発	左	142	3.01	スライダー
みやした	リリーフ	右	150	3.48	フォーク
かしま	リリーフ	右	146	4.60	フォーク

Sチーム

●バッター

打順	選手名	打席	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	すみ	右	セカンド	6	1	19	282
2	わかまつ	左	レフト	6	1	27	275
3	レオン	右	サード	34	2	59	319
4	ホーナー	右	ファースト	55	0	99	400
5	すきうら	左	センター	5	0	20	244
6	ひろさわ	右	ライト	16	5	29	253
7	しふい	右	ショート	4	3	17	244
8	やえかし	右	キャッチャー	6	0	24	216
(ピンチヒッター)			ポイント				
	たかに	左	強打者	1	4	13	284
	くりやま	右	強打者	4	8	10	301
	いけやま	右	俊足	6	2	9	245
	みすたに	左	1発長打	1	21	19	237

●ピッチャー

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
たかの	先発	右	150	3.10	フォーク
あらき	先発	右	138	4.57	スライダー
おはな	先発	右	136	4.25	スライダー
あい	先発	右	136	3.97	スライダー
みやもと	リリーフ	右	135	5.35	シンカー
かしま	リリーフ	左	130	7.54	スライダー

Fチーム

●バッター　※Sはスイッチヒッター

打順	選手名	打席	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	しまた	左	センター	5	20	39	241
2	たなか	右	ショート	1	0	1	148
3	フリューワ	右	レフト	20	1	51	321
4	ハットフム	左	ファースト	25	0	53	286
5	ふるや	右	サード	21	23	47	285
6	つすえ	左	DH	19	5	64	285
7	たむら	右	キャッチャー	19	4	38	274
8	ふたむら	右	ライト	10	4	20	249
9	たかしろ	右	セカンド	8	4	43	225
(ピンチヒッター)			ポイント				
	しらい	S	俊足	6	15	41	231
	おおみや	右	1発長打	2	1	1	193
	おかし	左	強打者	7	0	15	263

●ピッチャー　※SFFはスプリット・フィンガー・ファストボール

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
しはた	先発	右	146	3.38	スライダー
つの	先発	右	146	4.50	SFF
かなさわ	先発	右	140	3.79	フォーク
さとう	先発	右	146	3.42	フォーク
たなか	リリーフ	右	140	3.29	パーム
ましは	リリーフ	左	136	4.67	スクリュー

Hチーム

●バッター

打順	選手名	打席	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	ささき	左	センター	2	5	16	163
2	おかわ	右	ショート	3	14	19	248
3	やまもと	左	ライト	19	7	55	294
4	テヒット	右	ファースト	25	6	46	285
5	かとた	左	DH	25	2	62	262
6	ハモント	左	サード	23	6	17	260
7	かかわ	右	キャッチャー	13	2	22	255
8	やまむら	右	レフト	7	1	20	258
9	ゆかみたに	右	セカンド	0	10	4	164
(ピンチヒッター)			ポイント				
	たかやなき	右	強打者	11	0	21	320
	こうの	右	俊足	5	4	27	263
	かとう	左	1発長打	3	0	13	219

●ピッチャー

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
やまたか	先発	右	142	4.47	スライダー
やまかす	先発	右	142	4.73	フォーク
にしかわ	先発	左	136	3.89	ナックル
ふしもと	先発	右	142	3.78	スライダー
いのうえ	リリーフ	右	142	4.39	シンカー
やの	リリーフ	右	142	4.09	シンカー

よう（これじゃ、ほとんど決め球にならんが……）。

ファール

他の野球ゲームと同じように、ザ・プロ野球にもファールがある（当たり前だって！）。でも、その判定基準が、ちょっと変わってるんだ。

どこが変わっているかというと、ライン上を飛んでいったボールが、ファールに判定されてしまうところなんだ。だから、最初のうちは、「キッタネェなぁ!!」なんて、つい叫んでしまうかもしれないな。

▲一瞬ドキッ！ 大ファールも迫力。

▲試合が終わるとこんな画面に。右にいるのは誰でしょう？

頼りになるか!? 代打

各チームには3、4人の代打がいて、その各々に、1発長打、俊足などの特徴がある（表参照）。

代打の使い方としては、満塁で、ここで一発大逆転を狙いたい、なんてときには、1発長打の選手を出してみるといい。ホームランを打てるか否かはキミの腕しだいだけど、当たればホームランになりやすいことは確かだ。

他には、確実にヒットがほしいときには強打者、出塁してかき回したいときには俊足という具合に選べばいいだろう。でも、何でもないときにパカパカ出しちゃうと、肝心なときに「ウヒャー、代打がいないっ！」なんてことになりかねないので、タイミングよく使っていこう。

▲チェンジの際、オーロラビジョン(?)には、いろんな文字や絵が

疲れの度合いだ投球数

マニュアルにはスタミナと書いてあるんだけど、同じ意味なんだよね。要するに、投げれば投げるほど疲れが増して、スピードが落ちるってわけだ。

もちろん、スピードが落ちればビシバシ打たれてしまうので、頃合を見計らって、ピッチャーを代えなきゃいけない。そのタイミングなんだけど、40～50球を超えて、あまり打たれすぎるようだったら、交代したほうがいいと思う。

しかし、打たれるからといってすぐに代えてしまうと、ピッチャーの数が足りなくなってしまう。ここらへんは、よく考えなきゃいけないぞ。

なお、ピッチャーのスタミナは、休養を取ることによって（つまり、前の試合に出たら次の試合には出さないとか）ある程度回復するので、そこらへんも考えておくと、効率よく勝ち進むことができるぞ。

試合終了

試合が終わると、画面は一転、写真のようにプロ野球ニュースになる。ここで試合の結果が発表されるわけだけど、見て！ 右側のキャスター、佐々木信也さんそっくりでしょ。しかも、左で胴上げしている選手たちも、とっても感じ出てるよね。

某ファミスタのナムコットスポーツもおもしろかったけど、こっちもアイデアでは負けていない。ちょっとしたことなんだけど、ボクのお気に入りの場面なのだ。

▲審判あやうし!! しかし、グレートベースボールと違って当たらないんだよーん。

まとめっかあ！

てなわけで、場面ごとに説明してきたわけだけど、どうだったかな？ セガの野球ゲームはこれが最初じゃないけど、今までのものとは比べものにならないくらい凝った作りになっているね。セガの野球以外のゲーム全体の中でも、

14チーム完全データ!!

セ・リーグ

Cチーム

●バッター　※Sはスイッチヒッター

打順	選手名	打撃	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	たかはし	S	ショート	21	39	24	284
2	ションソン	右	セカンド	24	12	32	242
3	おさない	左	ファースト	19	5	59	254
4	ランス	左	ライト	36	4	64	260
5	なかしま	左	センター	12	24	35	268
6	きぬかさ	右	サード	24	4	39	205
7	やまさき	S	レフト	7	23	41	275
8	たつかわ	右	キャッチャー	9	1	39	274
(ピンチヒッター)			ポイント				
	きのした	右	1発長打	1	4	9	208
	おかわ	右	強打者	2	0	7	323
	こはやかわ	左	1発長打	12	1	15	260
	しょうた	右	俊足	1	10	17	288

●ピッチャー

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
きたへっふ	先発	右	142	2.43	スライダー
おおの	先発	左	148	2.74	フォーク
かわくち	先発	左	144	3.01	スライダー
なかとみ	先発	右	154	3.04	シンカー
つた	リリーフ	右	152	2.08	フォーク
かわはた	リリーフ	右	148	2.41	パーム

Gチーム

●バッター

打順	選手名	打撃	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	まつもと	S	レフト	3	39	47	256
2	しのつか	左	セカンド	8	3	23	291
3	クロマティ	左	センター	37	6	50	363
4	はら	右	サード	36	7	54	283
5	よしむら	左	ライト	23	10	48	312
6	なかはた	右	ファースト	14	7	29	273
7	おかさき	左	ショート	6	0	18	295
8	やまくら	右	キャッチャー	8	0	25	237
(ピンチヒッター)			ポイント				
	いのうえ	右	強打者	0	0	0	333
	こまた	左	1発長打	3	1	15	257
	こうの	右	俊足	4	10	11	250
	ありた	右	1発長打	7	1	24	215

●ピッチャー

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
えかわ	先発	右	146	2.69	ラビット
まきはら	先発	右	154	2.29	スライダー
くわた	先発	右	148	2.68	スライダー
かとう	先発	右	138	2.76	フォーク
サンチェ	リリーフ	右	150	2.32	シンカー
かとり	リリーフ	右	136	2.45	シンカー

Tチーム

●バッター

打順	選手名	打撃	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	まゆみ	右	ライト	28	9	44	307
2	たお	左	センター	8	6	21	265
3	ハース	左	ファースト	47	2	84	389
4	かけふ	左	サード	9	0	28	252
5	おかた	右	セカンド	26	11	73	268
6	かしわはら	右	レフト	17	3	33	313
7	ひらた	右	ショート	5	1	21	267
8	しまた	右	キャッチャー	6	0	18	256
(ピンチヒッター)			ポイント				
	きたむら	右	俊足	7	9	17	240
	さの	右	1発長打	14	1	25	268
	なかさき	左	1発長打	3	0	8	184
	なかお	左	強打者	1	0	6	300

●ピッチャー　※SFFはスプリット・フィンガー・ファストボール

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
いけた	先発	右	142	3.18	スライダー
キーオ	先発	右	146	2.94	SFF
とうやま	先発	左	142	4.22	スライダー
いとう	先発	右	140	4.47	シンカー
やまもと	リリーフ	左	140	1.67	SFF
なかにし	リリーフ	右	142	2.94	シンカー

Wチーム

●バッター　※Sはスイッチヒッター

打順	選手名	打撃	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	やしき	S	センター	8	48	29	277
2	かとう	S	ライト	3	22	15	317
3	たかき	左	セカンド	1	24	52	310
4	ホンセ	右	レフト	27	18	50	322
5	かたひら	左	ファースト	17	1	20	292
6	たしろ	右	サード	13	0	18	240
7	たかはし	S	ショート	0	18	8	225
8	わかな	右	キャッチャー	4	3	23	288
(ピンチヒッター)			ポイント				
	ほりは	右	1発長打	0	1	10	190
	ひらた	右	1発長打	7	2	12	252
	たかき	左	強打者	0	1	10	242
	やました	右	俊足	7	9	24	265

●ピッチャー

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
えんとう	先発	右	146	3.01	フォーク
きた	先発	左	132	3.62	パーム
にうら	先発	左	140	2.55	スクリュー
かけはた	先発	右	140	3.74	フォーク
さいとう	リリーフ	右	144	1.85	スライダー
なかやま	リリーフ	右	143	4.12	シンカー

パ・リーグ

Lチーム

●バッター

打順	選手名	打撃	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	いしげ	右	サード	27	19	52	329
2	かなもり	左	レフト	3	3	43	298
3	あきやま	右	センター	41	21	63	268
4	きよはら	右	ファースト	31	6	60	304
5	フコヒッチ	左	ライト	18	0	34	265
6	おおくぼ	右	D H	0	0	0	250
7	にしおか	右	ショート	10	7	23	279
8	いとう	右	キャッチャー	11	18	41	234
9	つち	右	セカンド	7	35	44	296
(ピンチヒッター)			ポイント				
	よしたけ	左	俊足	6	9	5	236
	ゆきさわ	右	1発長打	0	1	4	213
	とましの	右	強打者	2	4	4	278

●ピッチャー

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
わたなへ	先発	右	150	2.87	フォーク
ひかしお	先発	右	142	4.22	スライダー
くとう	先発	左	142	3.22	フォーク
かく	先発	右	158	2.91	スライダー
まつあに	リリーフ	右	140	5.34	シンカー
いちむら	リリーフ	左	136	3.00	フォーク

Buチーム

●バッター

打順	選手名	打撃	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	おおいし	右	セカンド	16	24	39	290
2	あらい	左	センター	12	6	25	288
3	テーヒス	右	ファースト	36	3	58	337
4	オクリヒー	左	レフト	40	3	68	314
5	くりはし	左	D H	16	1	48	270
6	かねむら	右	サード	23	3	42	275
7	あわくち	左	ライト	8	3	32	297
8	むらかみ	右	ショート	22	5	11	267
9	なした	右	キャッチャー	6	2	19	216
(ピンチヒッター)			ポイント				
	はた	右	俊足	8	3	18	219
	ふきいし	右	強打者	2	1	4	232
	やました	右	1発長打	4	1	9	178

●ピッチャー　※SFFはスプリット・フィンガー・ファストボール

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
むらた	先発	左	140	4.08	スライダー
ささき	先発	右	148	4.46	スライダー
おの	先発	左	152	5.02	スライダー
あわの	先発	左	142	3.29	スライダー
たに	リリーフ	右	138	4.04	スライダー
いしもと	リリーフ	左	152	3.38	SFF

BRチーム

●バッター　※Sはスイッチヒッター

打順	選手名	打撃	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	ふくもと	左	センター	8	23	58	264
2	ふくら	右	セカンド	12	14	51	309
3	まつなか	S	サード	19	20	88	301
4	フーマー	右	ファースト	42	1	58	350
5	いしみね	右	D H	33	3	52	300
6	くまの	左	レフト	11	7	39	237
7	みのた	右	ライト	9	0	40	313
8	ふした	右	キャッチャー	18	0	25	253
9	ゆみおか	右	ショート	6	12	41	254
(ピンチヒッター)			ポイント				
	やまもり	右	1発長打	10	0	6	283
	ふしい	左	俊足	6	4	3	256
	よねむら	右	強打者	3	0	9	329

●ピッチャー

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
やまた	先発	右	138	3.81	シンカー
さとう	先発	右	146	2.83	フォーク
いまい	先発	右	142	4.83	スライダー
ほしの	先発	左	138	3.88	スライダー
アニマル	リリーフ	右	146	2.63	ナックル
やまおき	リリーフ	右	142	5.88	フォーク

Oチーム

●バッター　※Sはスイッチヒッター

打順	選手名	打撃	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	にしむら	S	サード	4	36	38	284
2	みすかみ	右	ショート	4	6	14	198
3	よこた	左	センター	8	11	25	304
4	リー	左	D H	31	1	55	331
5	ふるかわ	右	レフト	16	5	22	274
6	やまもと	左	ファースト	4	0	15	262
7	たかさわ	右	ライト	15	14	27	273
8	はかまた	右	キャッチャー	9	0	23	244
9	かみかわ	左	セカンド	3	7	25	295
(ピンチヒッター)			ポイント				
	たのくら	右	1発長打	2	0	8	169
	さとう	右	俊足	9	5	30	283
	あいこう	左	強打者	7	4	14	265

●ピッチャー

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
むらた	先発	右	146	3.94	フォーク
そう	先発	右	145	3.15	ナックル
にしな	先発	右	136	4.98	スライダー
みすたに	先発	左	138	4.83	シンカー
うししま	リリーフ	右	146	2.78	フォーク
ふかさわ	リリーフ	右	138	4.93	スライダー

オールスター

セチーム

●バッター　※Sはスイッチヒッター

打順	選手名	打撃	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	たかき	左	ショート	1	2	4	318
2	まゆみ	右	レフト	0	2	1	268
3	ハース	左	ファースト	0	0	0	188
4	やまもと	右	センター	14	3	13	316
5	はら	右	サード	0	0	4	172
6	おかた	右	セカンド	1	1	5	147
7	よしむら	左	ライト	2	0	0	357
8	やまくら	右	キャッチャー	1	0	2	158
(ピンチヒッター)			ポイント				
	ひらの	S	強打者	0	1	0	500
	しのすか	左	俊足	0	0	1	371
	かわとう	右	1発長打	0	0	1	500
	おさない	左	強打者	0	0	1	375

●ピッチャー　※SFFはスプリット・フィンガー・ファストボール

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
あらき	先発	右	138	0.00	スライダー
すきもと	先発	左	142	3.86	スライダー
えかわ	先発	右	146	1.89	ラビット
つた	リリーフ	右	152	0.00	フォーク
えんとう	先発	右	146	5.00	フォーク
やまもと	先発	左	140	1.47	SFF

パチーム

●バッター

打順	選手名	打撃	守備	本塁打	盗塁	四球	打率
1	おおいし	右	セカンド	2	2	1	303
2	かなもり	左	レフト	0	0	1	222
3	あきやま	右	サード	0	1	1	071
4	きよはら	右	ファースト	1	0	0	333
5	いしけ	右	ショート	2	1	2	261
6	たお	左	ライト	0	1	2	128
7	ふくもと	左	センター	5	17	15	285
8	なした	右	キャッチャー	0	1	2	217
(ピンチヒッター)			ポイント				
	おちあい	右	1発長打	6	2	6	323
	フーマー	右	1発長打	2	0	1	229
	いとう	右	強打者	1	0	0	467
	やまもと	左	俊足	1	1	0	300

●ピッチャー　※SFFはスプリット・フィンガー・ファストボール

選手名	先発/リリーフ	投手	最高球速(km)	防御率	決め球
わたなへ	先発	右	150	0.00	フォーク
おの	先発	右	150	0.00	スライダー
いしもと	リリーフ	左	152	3.60	SFF
くとう	先発	左	142	0.00	フォーク
にしかわ	先発	左	136	0.00	スライダー
むらた	先発	右	146	2.32	フォーク

かなり完成度の高いゲームといえるだろう。

でも、この時期に野球ゲームを出すってことは、どうしてもファミリースタジアムと比較されてしまうってことなんだよね。だけど、どちらがすぐれているとか決めつけるのは、ナンセンス。好みにもよるからね。

ちなみにボクは、あの有名なファミスタをほとんどやったことがないのだ（だからファミスタの裏技とかは何も知らないんだ。誰か教えてくれえ～）。思わず「モグリだあ」と言われそうだけど、そんなボクでもここまで楽しめたということで、このゲームの完成度の高さがうかがわれる（う～む、よくわからん論理だ）。

というわけで（これはボクの口グセ）、セガのニューゲーム「ザ・プロ野球ペナントレース」どうだったかな？ 楽しめる1本なので、ぜひキミのゲーム・ライブラリーに加えてほしい。

P・S 野球のルールをボクにたたきこんでくれたCUEちゃんに田中クン、ブツブツ言いながらもいっしょにメンバーを確かめてくれたJr.クン、協力ありがとさん。

赤い光弾ジリオン

後半マップ一挙掲載！

セガ・マークIII専用
文／来夢来人

キミのアップルは無事か？ このマップを参考に、メインコンピュータをめざせ!!

順路だよ〜ん！

(1・1)→(1・7)→(2・7)→(2・6)→(3・6)→(3・5)→(4・5)→(4・4)→(4・5)→(5・5)→(5・4)→(6・4)→(6・6)途中フロッピーディスク有り→(7・6)ルームガーダーの攻撃が激しい→(6・6)→(6・4)→(7・4)→(7・5)→(7・4)→(2・4)右下のシークレットボックスはカラッポだよ!!→(2・3)→(2・4)→(3・4)→(3・3)→(4・3)→(4・2)ルームガーダーの攻撃が激しい→(6・2)→(5・2)

→(5・1)→(5・2)→(3・2)→(3・1)センサーをストップさせるべし→(2・1)ここもセンサーをストップさせたほうがいいよ→(5・1)→(4・1)上の段を行くべし!→(5・1)

→(3・1)→(3・2)→(4・2)→(4・3)→(3・3)→(3・4)→(5・4)→(5・6)→(4・6)→(5・6)→(5・5)→(4・5)→(4・6)→(3・6)→(3・7)→(8・7)→(8・6)→(7・6)→(7・5)→(8・5)→(8・4)→(7・4)→(8・4)→(8・1)→(7・1)→(6・1)メインコンピュータ

アイテム類はここに！

2・1	ID×1　オパオパ×2	4・5	ID×1　パン×1
2・2	ID×2　オパオパ×2	4・6	パン×1
	パン×1	5・1	ID×1　パン×1
2・3	ID×2　オパオパ×2	5・2	ID×1　パン×1
2・4	パン×1	5・3	ID×1　オパオパ×1
2・5	ID×2　オパオパ×1	5・4	ID×1
	パン×2　ジリオン×1	5・5	ID×1
3・1	ID×1　オパオパ×1	5・6	ID×1
3・2	ID×1　パン×1	6・2	ジリオン×1
3・3	ジリオン×1	6・3	ID×1　パン×1
3・4	パン×1	6・4	ID×1　パン×1
3・5	パン×1	6・5	ID×1　フロッピー×1
3・6	オパオパ×1　パン×1	6・6	ID×1
3・7	ID×1　オパオパ×1	7・2	スコープ×1　オパオパ×1
4・1	ID×1　フロッピー×1	7・3	スコープ×1
4・2	ID×1　パン×1	7・4	赤いID×1　オパオパ×1
4・3	ID×2	7・5	ジリオン×1　パン×1
4・4	ID×1	7・6	オパオパ×1　パン×1

スケバン刑事II

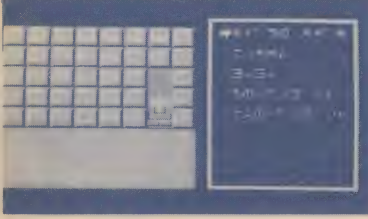
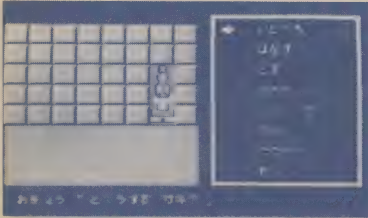
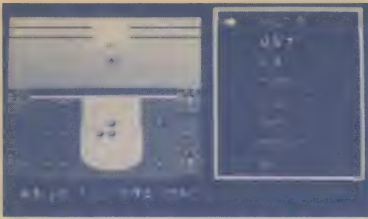
完全解決編!!

セガ・マークIII専用
文／ポテポテ雅

行きづまってカセットをくさらせているキミ、あきらめるのはまだ早い！　奥の奥までプレイしようぜ。

南野がナンノなら南田はナンダ?

セガ人類のみなさん、こんにちわぁーっ（やべえ、〇〇してしまった）。先月号の〇×〇や××△などとワケのわからない伏せ字の意味は、もうわかったかな？　何!?　ま〜だわからないの!?　しょうがねえなぁ。

じゃあ今回は、いよいよ梁山高校から本当のオーラス地獄城までのヒント、さらに信楽老の倒し方まで行ってしまおう!!　フィーローライ!?（イェイ!!）

×の×をたたいて体育館へ行ってみると、隠し〇〇が出てて…

裏庭へ戻ると……オヤッ!?ハニワだ。思いきって壊してみよう。

私はいったい何をしているのでしょう。あぁ、手が勝手に動く！

タイルの謎と時限爆弾のウソ

梁山高校の教室のとあるメモに〝隠しボタンたたけ×の×〟っていうのがあるよね。これは、ズバリ言ってしまうと隠しボタンの座標のことなのだ。裏庭で恭志郎を倒した後のタイルの左上を一と考えて……、さあ、ヒットしてみよう。

これで、先月号でもちょこっと触れた天地学園と同じように、どこかに行くと赤いボタン（？）が出ているはず。バスケットボールなんかしにいくところがいいかもしれないね。

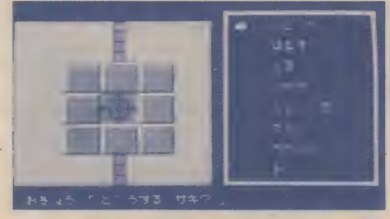
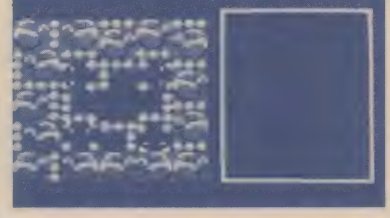
こうして裏庭にもどると妙なハニワが置いてあるので、ブッ壊してしまおう。そして、天地学園で手に入れたはずの×××の△△をどうにかすると、ホラッ！　道が開けたでしょ。

で、中に入ると3D迷路なんだな、これが。しかも、ゴールのようなそぶりを見せるドアには時限爆弾がしかけてあり、それが2ヵ所もあるもんだから、すっかりここでハマッてしまったBEEPERも多かったようだ。

ところがこの時限爆弾、じつはナンノ関係もなかったんだ（ん？　今何か言ったか？）。壁に向かって何かをしてみると、1ヵ所開くところがあるから、探してみてちょうだい。ヒントは、〝デッドエンド〟だ。

さて、新たなる道を発見すると、今度は音のするパネルがあるんだ。これは、ドレミの音階になっているから、石碑に書かれていた言葉を思い出してたたいてみよう。すると、意表を衝いたパズルがキミを待っている。悩め、苦しめ、ハッハッハ……！

最後の地下迷路にはトラップが。やべえ、時間がねぇな。

う〜、これを見つけるために何度苦しんだことか!!　もういや!!

これは音のパネルだ。うまくたたいて扉を開けよう。

へへ、今度はパズルだぜ。でも、これを解いてある物を置くと…

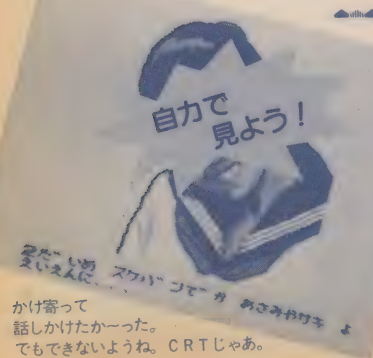
分身じいさん信楽老は、分身させなければ、ただのじいさんだ。

ジジイを倒した後に見たものは、何だ!?ナンダ!?ナンノ!!ナンノ!!

さて、そろそろ裏庭にもどってみるか。オッ！　やった。地獄城へ行けるやんか!!　さぁ、いよいよ最後の敵、信楽老を倒しにレッツゴー！

ハッスルじいさんを倒せ!!

日本を陰で支配しようとした謎の老人、信楽老は、ついに×××の〇〇〇〇を手にして、人を超越してしまった!?　はたしてサキに勝ち目は……あるんだよー。

このじいさんは、サキと横座標（影の部分）が合うと、ジャンプキック、さらに3人に分身して攻撃してくる元気な人なのだが、初代サキや恭志郎と同じく、斜めから攻撃してくることがないのだ。だから、適度に間を取って上下に誘導しながら、斜め攻撃で倒してしまおう。ただし、耐久力が強いので、根気よく粘ることが大切だ。

そして最後に見たものは……!?

いや〜、ついに終わっちゃったなぁ。ボクなんか何度もあの時限爆弾で悩んでしまって、ベストテンに出てる陽子ちゃんを見ては燃えたものだったぜ！　あ、そうそう、この記事よりくわしいことを知りたかったら、別冊のセガ本を読んでくれ（しっかりPR）。最後に、協力してくれた愛知県の浅野クン、どうもありがとうございました。

自力で見よう！

かけ寄って
話しかけたか〜った。
でもできないようね。CRTじゃあ。

ワトソンがこのことに気づくまでここから出るな！

もう片方のくつはエバンス宅で見つけるのだよ。

ロレッタの肖像

中盤戦 徹底攻略編

セガ・全機種対応

文／TAKE ON！

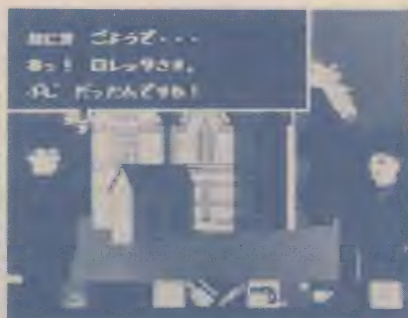
発売から3ヵ月余。まだ解けない人は、TAKE ON！の力にすがろう。でも、自分でも考えようね。

ロレッタ発見！

さて、先月号ではレベル邸から脱出、というか抜けられるようになるまでだったね。レベル邸の人たちには聞きこみをしたかな。この段階ではまともに話ができるのはリチャードのみ。他の人とは一方通行の会話しかできないのだ。

このテのゲームをしたことのある人なら"これは何か事件が起きなければならない"と思ったんじゃないかな。この後新しい展開を見るためにはロレッタをさがしてこなければならないのだ。

しかしさがしてくるだけではダメで、リチャードのところまで連れてこなければ条件を満たせないんだな……。

それにしてもレティシアを"とる"だなんて……。

門番の反応は何通りかある。このセリフは一番最後のものだ。

下の道具に注目。ここで骨とランプは手に入っているハズだ。

そのためには2つの場所へ行くことが必要だ！　まず、客間から外に出てレッドヒルのやどやバロンに行って絵をしらべ、やどやの主人と話をすることだ。その後エバンスの家に行ってレティシアを呼び出そう！　レティシアとロレッタの同一人物説をエバンスは信用しないので、証拠品を家の中から見つけなければいけない。

証拠品は2つ。1つは血のついたハンカチで、これはひき出しを調べればいい。もう1つはリチャードが片方もっているロレッタのくつ。これはイーゼルの下を動かせばよい。この2つをとればいいんだけど。もう1回"とる"コマンドを使わないとロレッタをレベル邸に連れ帰れないぞ！

なつかしのご対面です……。ワトソンが桂小金治と化している。

ココアの謎？

ロレッタを連れてくると、ついてきたエバンスはだれもいない例の部屋に入るわけ。リチャードに例の証拠品を2つ見せて本人であることの証明をすると、客間でやっと食事がとれるぞ。ここで骨とランプが手に入るんだ。

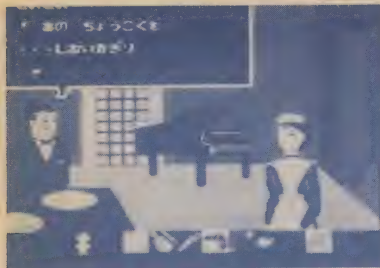
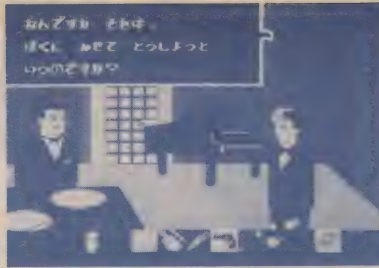
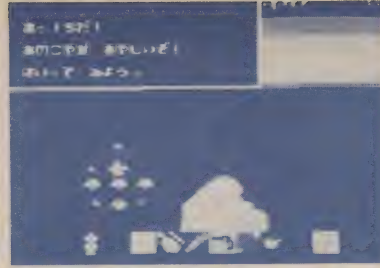
メイドを呼ぶと、第1の殺人事

何か鈍器でメッタ打ちにされてるように見えるんだけど。

どこに立ったまま気絶するヤツがいるんだ？　ヘンなの。

これでホームズのバイオリンのレパートリーが1つふえるんだ。

ジュリアを尋問すれば解決すると思うんだけど、できない！

件が発生する（何かこの因果関係はおかしいね）。パトリシアの部屋に行って死体を調べたり、動かしたりしよう。ここできみがパトリシアの死体を前にして変な気をおこしても当局は一切関知しないからそのつもりで（何なんだ！）。

このメモを入手しないかぎり、彫刻は動かせないのだ！

何だか執事だけ反応がおかしい。もしかすると、もしかするよ？

花の迷路はかんたんだからくじけちゃだめだよ！ゴールは左下だ。

まんべんなく屋敷の人から聞きこみをすると、以下のようなことがわかる。

●パトリシアはココアを飲んで死んだ。

●ココアはリチャードが飲むはずだった＝リチャードを殺そうとたくらむ人がいる。それは2人組？

●ココアに毒を入れたのは母のジュリアのようだ。

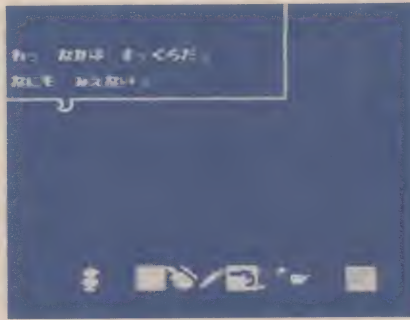
ランプが使えるのはこういう場所だ。他の場所ではダメだよ。

●ロレッタとパトリシアは腹ちがいの姉妹だ。

彼らのなかではオスカーの見方が一番するどい。何か秘密をにぎっているような……。

そしてロレッタは消えた！

リチャードの部屋へ行ってみると、立ったままリチャードが気絶しているので、ブランデーを使って目を覚ましてあげよう（しかし、立ったまま気絶しているというのも不気味だね）。

話をすると、ロレッタが何者かにさらわれたようだ。そして犯人はロレッタの身がらとひきかえにレベル邸の権利をS伯爵にゆずることを要求してきた！

そういえばこの館はもともとストバート伯爵の物で、リチャードが15年前にゆずりうけたものだったとエドワードの部屋に書いてあったなあ……。何か関係があるのかな？

花の迷路を抜けると……

全員に聞きこみをするとパスワードがとれる（エドワードにはロレッタについて2度聞いておくこと）。再開するとなぜか野原に出ている。何だか知らないけど犬もいっしょだ。ここで骨を使うとお花畑の中に入ることができるぞ！

これが説明書にある〝クイズ〟のシーンだ。君は見られるかな？

この新型迷路はマッピングをしなくてもケッコウいけるので、落ち着いて進んでくれ。

ゴールの小屋につくと、そこにはオスカーが死んでいる。ちゃんと調べてナイフも取っておこう。条件を満たせば次に外に出たときは犬がいなくなっているから、それを目安にしてくれ。

ワトソンがマヌケな推理をするけどかまわず聞きこみを続けよう。

だれもいないオスカーの部屋。彼は何か残しているはずだ！と思って引き出しを探すと何と日記が出てきたぞ……。これでやっと3分の2くらいだ。

今回は、ちょっとヒントを出しすぎたかもしれない。でも、これもひとえに、このゲームを買ったすべての人に、値段分だけ楽しんでほしいからだ。といっても、あくまでも自力解決が原則だよ。次回（があれば）完結編だあ!!

新作情報

今回は、おいしい情報が盛りだくさんだ。まず、7月中に**ファンタジーゾーンII**、**あんみつ姫**、**グレートバスケットボール**が発売される。この3本については、次号で徹底解剖してみたい。

8月に入ると、特異な敵キャラクターでゲーセンの話題を独占している**エイリアンシンドローム**が早くも登場。また、アレクが再び活躍する、**アレックスキッドのBMX**も予定されている。それだけじゃない。同じく8月に、スポーツ路線をさらに強化する2本、**ワールドゴルフ**と**ワールドサッカー**（ともに仮称）が出る。グレートシリーズを超えろってノリだね。

さらに9月からは……、おっと、ここから先は2ヵ月ぶりに、謎の予言者に登場願おう。

◀あんみつ姫は、軽いノリのアドベンチャーゲームだ。

◀こういうシーン以外に、アクションシーンもある。

「フォッフォッフォ、お元気かな皆の衆。わしの水晶玉は、まるでマルチディスプレイのように超満員じゃ。おおっ？　なにやらパソコンでヒットした本格RPGの名前が見えるぞよ。その後ろには、なにやらぶっそうな宇宙戦争の様子も見える。おや？　意外なことに、今月も紹介したゲームの続編が、もう準備されているようじゃ。

ところで、今回は特別に、BEEP読者の運勢を占ってしんぜよう。う～む、アウトランとファンタジーゾーンIIを買えば、年内に羽田方面から思わぬ幸運が舞いこみそうじゃ。水晶玉には、音符の形とアルファベットが2文字見えるぞ。意味はようわからんが、1万円でオツリが来るそうな。フォッフォッフォ……」

メス、ニッパ、スパナ！ 争君、心臓のほうはどうだ？ 「あ、もう止まってますけど……」あ、そう。じゃあ、もう手術は中止！ アウトランやろうぜ！ アウトラン……

Dr.KILLのマルチターゲット

セガのハイテクコーナー!!

全部買えばスーパージャンプ!!
（エンデューロレーサー）

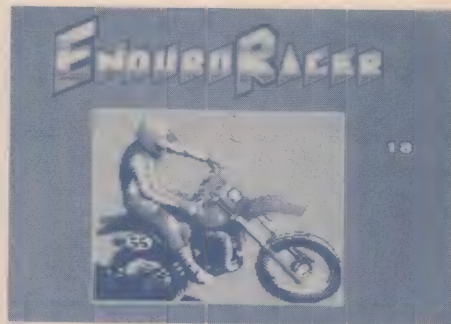
◎ポイントをためて、パワーアップのパーツ（ITEMはのぞく）をいっぺんに全部買おう。すると、ジャンプのとき高く飛ぶことができるのだ（いきなりキャラがでかくなる！）。（滋賀県・山本一志）

Ⓚでも、クラッシュしたらパーなんだぜ。まったく……。

▲でかいし速いし、すんげえ迫力!! 初めて見たときゃ、ブッ飛んだね。

ラウンドセレクト発見！
（エンデューロレーサー）

◎タイトル画面のとき、Iコンを上下左右の順に押すと、画面の右はしに数字が出る。上下でラウンドを選び、ボタンを押せば、そのラウンドからスタートできる。（神奈川県・LLIK）

Ⓚただし、この方法で最終ラウンドをクリアしても、エンディングは見られないのだ。何十人もの報告があったんだけど、一番早く届いたLLIK君（挑戦的な名前だなあ）を採用した。

▲なんとなく、サウンドテストもありそうなんだけど……。

▼▶安全地帯といっても、他のバイクとジャンプでの減速には注意しよう。あとゴールのゲートもね！

安全地帯教えます
（エンデューロレーサー）

◎わりとコケそうなラウンドの安全地帯を探してみた。写真を参考にしてほしい！ ジャンプさえうまく決めれば、左右の移動は不要だぜ！ Ⓚ

ゴールの先はバグ世界？
（エンデューロレーサー）

◎ゴールの直前にジャンプ台があるラウンドで、思いっきりジャンプしながらゴールしてみよう。すると、画面がおかしくなり、ゲームができなくなってしまうんだ。TUNE UPでエンジンをつけておくとやりやすいぞ。Ⓚ

▲わーっ、なんだこりゃ!? セガにしちゃ珍しい大バグだぜ。

▲おーい、どこまで行くんだ〜〜っ？　おいてけぼりの坊さんがなんともマヌケ。

え！連続ジャンプ!?
(魔界列伝)

◎右に壁があるとき、右に向かって2段ジャンプをする。左にはね返ったら、すかさず右を押す。すると壁に当たるので、また2段ジャンプする。これを繰り返すと、画面の上のほうまで行ける。

(神奈川県・KINOPPY)

Ⓚこのハイテクを使えば近道ができるぞ。3面とか、5面とかさっ。

サイドからスタート!?
(エンデューロレーサー)

◎スタート直後に、アクセルボタンを押しながら、パッドの左を押し続けてみよう。するとビックリ、バイクが横すべりしていき、あれよあれよと思う間にゲートの外側まで移動してしまうのだ。

ほんでもって、ここからゲートのわきをすり抜けてスタートするってのが、通の流儀なのだ。もっとも、タイムがかなり苦しくなるのは当然。ゲームには、何の役にも立たないってわけ。

ちなみに、右側にも同じように移動できるんだけど、なんと旗振りネエちゃんにぶつかってクラッシュしてしまうのだ。これは情けないぜ!!(Ⓚ)

▲左側だと、なぜか誰にもぶつからない。さてはコイツら、幻か？

ものまねするハリアー
(スペースハリアー)

◎まず、サウンドテスト（タイトル画面で右左下上）の画面にする。次に矢印を〝2 VOICE〟に合わせる。あとはボタンを連打するだけ。なんとハリアーが〝カラスの鳴きまね〟をするのだ。

(埼玉県・飯田有生)

Ⓚあつはつは……。ヒマ人！

これぞドジでノロマ!?
(ファンタジーゾーン)

◎6面のボス（dZデノ・ローマ）が、弾丸を1発ずつしか撃ってこなくなる方法です。やり方はいたってかんたん。とにかく10周してください。すると、アーラ不思議、11周目（86ラウンド目）からのカメちゃんは、1発ずつしか撃ってこなくなります。

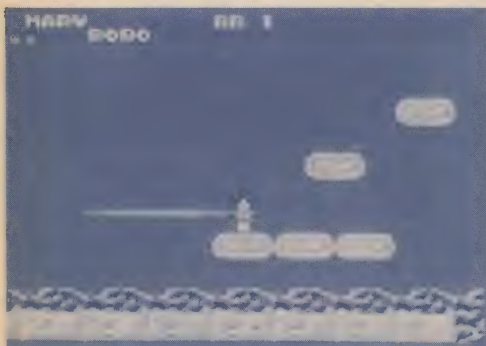
(愛知県・浅井泰博)

Ⓚ写真がなくてゴメン。じつはFZには、ラウンド32のIDA2がかんたんにクリアできるバージョンとやたらと強いバージョンがあるらしいのだ。編集室にあるヤツも僕が持ってるヤツも、ラウンド32のIDA2がメチャクチャ速くて、クリア不能なのだ。この件について正確な情報を持っている人は、ぜひ一報してほしい。

マリーちゃんの白鳥の湖!?
(ダブルターゲット)

◎まずゲームをスタートし、ころあいを見て、〝ウッディポップ〟のコントローラーをさしこむ。さぁー、マリーちゃんがバレリーナになって踊りだすぞー。ほっほっほっ……。

(群馬県・浅野卓哉)

Ⓚん？　もうすぐ12歳だって？　誕生日のお祝いにBEEPグッズってぇのはどう？

▲このままジャンプするのも、なかなか笑えるよ。

まだまだあったこんな技
(ファンタジーゾーン)

◎SHOPに入るときに7ウエイを連射して、7ウエイの弾が画面にあるうちに入るようにする。そして、ワイドビームを買って選択し、連射しながらSHOPから出ると、一瞬だけど〝ワイド7ウエイ〟になる。また、この逆をやると、弾が変な文字になる。

(静岡県・まーすもと)

Ⓚよく見てるなあー。注意力の勝利だね。

▲ほんの一瞬だから、ポーズかけなきゃ気づかないぜ。

ハイテク情報を送ろう!!

セガ（SC、SG、マークⅢ）のハイテクを見つけたら、やり方をわかりやすく書いて、ハガキか封書でこのコーナーに送ってください。採用された方には、BEEPグッズをプレゼントします（びーぷるランドのポイントにもなります）。なお、他の雑誌との2重投稿はお断りします。

●送り先　〒102　東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル　㈱日本ソフトバンク出版事業部　BEEP編集室マルチターゲット係

我 超伝道インタビュー

聞き手・我流子

日頃ゲームにひたりっぱなしの〝BEEP〟だけど、目先を変えて連載インタビュー記事を始めちゃうぞ。ゲームにしたって、おもしろいゲームには、そのゲームなりの〝世界〟がある。ゲーム界に限らず第一線で活躍中のマンガ家、小説家、映像作家の方々とお話して、その作家だけがもつ〝世界〟を浮き彫りにしたい！ BEEPERの頭の中の地平線を広げたいという真面目な企画だよ。

ことの起こりは…

5月号、7月号と2回にわたってRPG幻想事典で中国のモンスターについての原稿を書きまくった苦しみの日々も終わりを告げたある日、編K氏にとんでもない相談を持ちかけた。相談内容は、ゲームに関係する知識を持った人のところに押し掛けていくという、人の迷惑を考えないワガママな企画だったのだ。

しかし、私には、〝言いくるめの技能〟が75もあったので(ぬぁーに言ってんですかっ！ 担)うまく成功してしまったのであった。

というわけで、この新企画の記念すべき第一回は、中国の歴史的世界や日本の神話などに造詣の深いマンガ家の諸星大二郎先生にお話をうかがった。

▲山操　蟹取り漁師が家路につくと、籠の中から、人面猿身、手足が一本の山操という蟹の好きな化物が出てきて名を聞かれた。山操は、人の名を知ると、その人を傷つけたり殺すことができる。

中国のモンスターについて

我流子　今日は、中国のモンスターを中心にお話をうかがおうと思うんですが、まず中国のモンスターの特徴といったところをお聞きしたいんですが。

諸星　西洋のモンスターは、なんていうか直接人間を攻撃するところがあるが、東洋のモンスターは自然に根ざしていて、その自然の中に人間が不用意に侵入してくると人間を拒んで危害を加えるみたいなところがあるように感じるんだ。

我　直接人間を攻撃するモンスターというと……？

モロ☆　西洋のモンスターは、ドラキュラや狼男などのように攻撃的だと思う。それに比べて東洋のもので僕が攻撃的だと思うのは天狗ぐらいかな。

我　それでは、自然に根ざしているというか、人間の侵入を拒むようなものを具体的に教えていただけますか？　東洋のモンスターは、水木しげる先生のマンガに出てくる妖怪などはすべてそうといえるのではないかと思うんですが……。

モロ☆　そうだね。東洋のモンスターというのは、人間とは別のエリアに存在していて、人間のエリアと接触するところで出現するというか、一つの世界を共有しているという感じですね。

西洋のモンスターは、人間とは、滅ぼすべきものと考えているので攻撃的なのは、その反映だと思う。

中国人の世界観

我　ところで中国人の世界観といったものを、どのようにお考えですか？

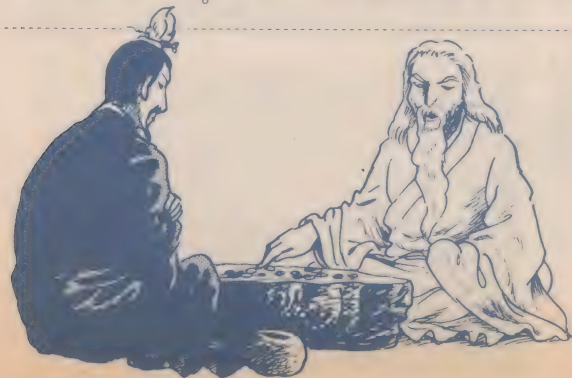
モロ☆　モンスターといった面から見ても、中国人というのは非常に合理的な考えをもっているように思う。その理由として考えられるのは、孔子[注1]から始まった儒教[注2]思想の影響だと思う。

我　たとえば………。

モロ☆　たとえば、荘子に出てくるモンスターは非常に哲学的なものをもっているように感じたんだ。本来、民間伝承の中に現れるモンスターは、別に合理的でも何でもない。ところが、儒教、老荘[注3]といった正統的な哲学から外れたところに、知的な関心を持つ、いわゆる好事家というものが、やっぱり昔からいたんだ。そういう人たちが、捜神記とか述異記という伝奇、志怪を書き残してくれて、そのなかに民間の臭いの強い妖怪がたくさん出てくるんだ。

諸星大二郎

諸星大二郎、昭和24年7月6日、軽井沢に生まれる。諸星大二郎を一躍有名にしたのは、週刊少年ジャンプに発表された第7回手塚賞入選作「生物都市」だった。その後も古代の神話や伝説を素材にした独特のSFマンガを書き続け、熱烈に支持されているカルト的マンガ家。現在双葉社刊月刊「スーパーアクション」に「西遊妖猿伝」を好評連載中。

▲道家の祖である、老子と荘子が、無為を論じながら碁を囲んでいる図。

仙人について

我　先生の作品には、錬金術師の[注4]パラケルススや老子など西洋と東洋を代表する人物が出てきますが、彼らの違いについてどう思われますか?

モロ☆　僕が思うに、西洋の錬金術師と仙人を目指すものは全然別だと思うんだ。たとえば仙人は、仙丹[注5]を練ることにより不死を目指す人のことであり、それに対して錬金術師は、ある物質から金を精製するのが本来の姿じゃないのかな? 当時の中国の思想の中心は道教であり道教には死後の世界が存在しなかったので、不死を目指すしかなかった。だから、仙丹造りに励んだのだろう。

我　ところで、たくさんある中国の民間伝承の中では、どんなものがお好きですか?

モロ☆　そうだなぁ。好きなものといってもたくさんあるし……。

我　どんな本をお読みになりますか?

モロ☆　聊斎志異[注6]とか平妖伝[注7]が好きだけどなぁ。時代区分でいくと中国の宋代の辺かな。清や明はどうも新しすぎてちょっと……。僕が気に入っているのは、当時のインテリに反発する、儒教にも老荘にも属さない土俗の知識人が書いたドロドロした本なんだ。

我　先生の作品も何か正統なものに反発するようなものを読んでいて感じるのですが? たとえば〝妖怪ハンター〟[注8]や〝孔子暗黒伝〟[注9]や〝徐福伝説〟[注10]などにですが。

モロ☆　別にそういう意識を持って描いたわけではないけど、なぜかそうなってしまうんだよ(笑)。

我　先生の作品は、パズルのように一つ一つの謎がピタリと最後にうまくつながるように思うのですが? 作品を創るときはどうやってイメージを膨らませるんでしょう?

モロ☆　作品を創るときは、まず最初に全体のイメージを考え、次に個々のシチュエーションを創造するんだ。ラストにストーリーを考え、それがうまくいくと、君が思っているようにピッタリ作品が創られるんだよ。

我　先生が今までに一番苦労した物語はなんですか?

モロ☆　うぅ――ん。別に苦労というわけではないけど、〝暗黒神話〟がもっとも力を入れたかな。

我　ところで今月の特集がホラーということなんですが、先生がお考えになるホラーとは?

モロ☆　僕はいま流行のスプラッタムービーはあまり好きじゃないから。

我　いま流行のスプラッタムービーはただ人間の視覚や聴覚を刺激するだけって感じですよね。

モロ☆　そうだね。どちらかというと、人間の精神の奥底にある暗闇や何かわからないものに対する恐怖のほうがいいね。

我　先生の好きな恐怖を描き出している人がいたらジャンルを問わず教えていただけますか?

モロ☆　うぅ――ん。小説家では、やっぱりH・P・ラヴクラフトや[注11]アーサー・マッケン。映画監督だったら、[注12]デビッド・リンチやヒッチコックってとこかな。あと、マンガ家では、楳図かずおさんですね。

我　それでは、最後に先生がいつも目指している恐怖についてひとことお願いします。

モロ☆　そうですね。僕の考える恐怖というのも曖昧模糊として、姿形のとらえにくい薄暮の世界というタイプかな……。

我　どうも、ありがとうございました。

▲山中の怪　深山で息子が父親の死体を見守っていると泣きながら怪物が現れた。怪物は悔やみの言葉を言いながら父親の死体に触れ、死体をたちまち白骨化してしまった。

■困ったときの注釈

1・孔子
中国春秋時代の思想家。その思想は、古来の理想を政治の模範としたものだった。

2・儒教思想
政治、道徳を仁という考えでまとめ父母への孝行と忠実の心構えで理想を達成させるカタイ思想。

3・老荘
老子と荘子との説をあわせて論じる学派。無為、自然を哲学の基とした(カットは老子)

4・錬金術
古代エジプトを始まりとする、原始的な科学技術をいう。

5・仙丹
仙人が使うという不老不死の薬。道家は、仙丹を使えるようにすることを目的とする。

6・聊斎志異
清の時代の蒲松齢が書いた中国の神怪や鬼狐などを題材にした怪奇小説全16巻431編で構成。

7・平妖伝
中国、明代の怪奇小説。羅貫中の作。河北の貝州にいた王則が妖術を使って暴動を起す物語。

8・妖怪ハンター
日本の古代史を鋭く描いた諸星作品。古墳や神についての考察には、目を見張る。(集英社刊)

9・孔子暗黒伝
インド、中国、日本の神話をもとに繰り広げられる諸星作品の代表作。(集英社刊)

10・徐福伝説
秦の始皇帝の時代、妖術を操る徐福が、不老不死の秘密を探るため、古代の日本に渡る。(集英社刊)

11・アーサー・マッケン
ケルティックルネサンスと呼ばれる時代の文学者。彼は、幻想文学でとくに神秘的な話を主題にした。

12・デビット・リンチ
グロテスクで特異な映像感覚をもつ映画監督。代表作は「エレファントマン」「砂の惑星」など。

ほかほか瓦版
INFORMATION
インフォメーション

「アシュギーネ」がやってくる

松下電器では、「アシュギーネ(月刊少年サンデー連載中)」をペイントしたイベントカーを中心に、パナソニックA1のキャンペーンを7月19日から8月31日にかけて、全国規模で行う。

このイベントカー内部は、アシュギーネの壮絶な戦いを再現したジオラマの展示場になっており、その外ではアシュギーネのストーリーをベースに組み立てた新しいゲームソフトを中心に、ゲーム大会を開催する。

また、楽しく遊びながらパソコンのさまざまな利用法を学べる構成にもなっているので、家族みんなで参加しよう。

おもな開催場所は、札幌、仙台、新潟、東京、静岡、松本、大阪、広島、高知、福岡、長崎など。詳しい場所、日時などは左記へ。

問い合わせ●アシュギーネワールド事務局(☎03・254・4106「10時～18時30分」)

「ディーヴァ」発売記念作文コンテスト結果発表

6月3日に新宿・京王プラザホテルでT&Eソフト主催による「ディーヴァ」発売記念作文コンテストの選考会が行われた。

各パソコン雑誌の編集長による厳正な審査の結果、応募総数892通のうち、受賞者は、以下のとおりに決まった。

最優秀賞 グアム島旅行(ペア)
埼玉県 石井 成郎(13)
優秀賞 最新型ハンディワープロ3名
千葉県 藤井 武士(15)
西本 卓也
大分県 小野 安美(29)
佳作 T&Eグッズセット
佐藤 裕佳 以下19名
(敬称略)

主催者サイドとしては夢のあるもの、奇抜なものを期待していたのだが、送られてきた作品にはこれからのパソコンソフトのありかたを示唆するようなものは少なかった。

そのなかでも自分のオリジナルな意見をすなおに文章化していたものが上位に残ったようだ。

スターウォーズ三部作特別上映会

ナムコでは、8月12日から14日まで行われる夏休みイベント「ルーカスフィルム プレゼンツ・スターウォーズ三部作 特別上映会」に、BEEPの読者300名をペアで招待する。

この上映会は、「スターウォーズ」誕生10周年を記念して行われるもので、①ルーカス・フィルム社の(特撮・効果担当)副社長の会場でのあいさつ、②ジョージ・ルーカスからのメッセージ入り特製パンフレット配布、③ルーカス・フィルム社発行の「10周年映画会参加認定書」(連続番号付き)の配布など、豪華な特典がついている。招待者向け限定公開なので、ファンの方はお見逃しなく。

●日時・会場
8月12日「スターウォーズ」
8月13日「帝国の逆襲」
8月14日「ジェダイの復讐」
郵便貯金ホール(港区芝公園)

●応募方法
官製ハガキに、住所、氏名、年齢、見たい映画のタイトル(1枚のハガキにつき1作品)

●応募先
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル(株)日本ソフトバンク出版事業部 BEEP編集室「ナムコ・スターウォーズBEEP」係。
締め切りは7月末日。当選発表は、招待状の発送をもってかえさせていただきます。

タカラからビデオチャレンジャー発売

㈱タカラは米国セレクト・マーチャンダイジング社と新たに契約を締結し、AV時代の新しい楽しみを創造するインターアクティビティー・トイの第一弾として「ビデオチャレンジャー」を8月から全国一斉に発売する。

「ビデオチャレンジャー」の大きな特徴は以下に挙げる3点だ。

①テレビ画面をターゲットにし、動きのある標的を狙い撃つと同時に相手（テレビ画面）からも攻撃してくる双方向性を有し、テレビ画面との対話、対決ができる。

②レーザーガンはコードレスのため、同時に複数の人がプレイできる。

③銃口のセンサーがテレビ画面からの光線を感知するシステムであり、安全性と同時にスピードとスリルが味わえる。

基本セットはガンタイプの本体とVTRソフト（ベータ・VHS）で構成されており、再生されたビデオの画面に向かってシューティングするのだ。

専用のVTRソフトも別売で発売する予定だ。価格は本体＋VTRソフト(10分)のセットが9800円。専用VTRソフト(10分)が4800円（いずれも予価）。

問い合わせ㈱●タカラ（☎03・542・3521）

マルチ対応PRO-STICK

セガ対応のジョイスティックが欲しいけど手に入らない、改造したいけど自信がない、というキミにピッタリのジョイスティックが発売されている。

シグマ電子から発売中のPRO-STICK（SJ-900TB）は別売のコードを交換するだけで、MSXなどのアタリ仕様のコネクタ使用のパソコン、ファミコン、そしてセガにも対応してしまうスグレものだ。

本体はA・Bボタン別々に連射機能（スピード調整あり）がつき、パーツはゲーム・センターと同じパーツを使用しているので操作性、耐久性はバツグン。

私TAKE ON！が使ってみた感想は、連射は申し分ないけどムキ出しのボリュームがちょっと美しくない、それからスティック部が少しなめらかさに欠けているくらいで、とくにゲーセン型のジョイスティックがサポートされていないセガユーザーにはありがたいジョイスティックではないかと思う。

価格は本体が7900円。

コードがパソコン用、ファミコン用、セガ用それぞれ1480円、1600円、1500円。

問い合わせ●シグマ電子㈱（☎07948・4・0476）

ファイアーボール ティップトップ コンテスト マンスリー賞発表

ハミングバードの「ファイアーボール」ティップトップコンテストの5月分の集計結果を報告しよう。

第1位　大阪府　長田誠司　102502点
第2位　栃木県　戸室秀朗　36693点
第3位　新潟県　大野　滋　45949点
第4位　愛知県　生田　蕉　36501点
第5位　福島県　朽木　準　30213点

今月はとうとう10万点台が出た。上位争いはさらにシレツを極めそうだ。

クリスタル・トライアングル

㈱ソニービデオソフトウェアインターナショナルからオリジナルビデオ"クリスタル・トライアングル"（禁断の黙示録）が発売された。

内容は、主人公・神代耕一郎（考古学者）が3人の助手と共に、人類の未来をも左右する神のメッセージが隠されている謎のキューブ〈クリスタル・トライアングル〉をめぐり、CIA、KGBの諜報部員、謎の一族・ヒー族を相手に世界を股にかけた冒険をする、アクション・アドベンチャー・アニメーションビデオだ。

監督／原作は「超獣機神ダンクーガ」の奥田誠治。脚本は武上純希。キャラクターデザインはあの芦田豊雄と只野和子の2人が担当している。

また〈禁断の黙示録／バイブル999〉というタイトルで同テーマのTVゲームソフトがイマジニア㈱から8月21日に発売の予定。

ビデオの価格はB、VHSとも1万2800円。

問い合わせ先●株式会社ブランデックス・ジャパン（☎03・564・2361）

ドラゴンランス戦記

㈱富士見書房から「ドラゴンランス戦記」が発売されている。

この〈ドラゴンランス〉シリーズは、アメリカで発売されるやRPGファンの圧倒的な支持を受けてたちまちベストセラーになってしまった。

今回出版されたのは3部作「ドラゴンランス戦記」の第1巻（翻訳は上下2冊となる）。

登場する主人公側キャラクターは戦士、騎士、魔法使い、僧侶、バーバリアン、ドワーフ、ハーフ・エルフ、ハーフリングの盗賊と盛りだくさん。

彼らは戦乱の雲がただよいはじめたソレースの地から、悪の勢力の追及を逃れて、アンデッドの森を抜けて古代の廃墟都市へと向かう。しだいに恐るべき姿を現しはじめた敵ドラゴン軍団に対し、彼ら冒険者たちはどう立ち向かうのか……という内容だ。

価格は1巻「廃都の黒竜」が580円、2巻「城砦の赤竜」が460円だ。

問い合わせ先●㈱富士見書房（☎03・261・5375代）

好評発売中！

SOFT BANK 日本ソフトバンクの雑誌

Oh!PC　7月号　月刊　500円

特集　アセンブラ・パワー2

PART1　パワーアップ!!　デバッグテクニック
PART2　パワーアップ!!　デバッグ環境
テストランレポート　88VAを支える兵たち
ソフトを評論する「花子」
新連載　How to C／カスタマイズ　MS-DOS
好評連載　BASIC turbo／メディア・スコープ
PC工作入門（最終回）　アフターサービス編
ランダムゲームレビュー　アドベンチャーで
ビジュアルノベルを楽しもう！

Oh!MZ　7月号　月刊　480円

特集　グラフィックの環境を考える

君のTシャツ、僕のカレンダー／MZ-2500とサポートのありかた／ビジュアルマシンとしてのX1／X68000による映像の未来／G-RAMとプリンタの直交的関係ほか
X68000あなたの知らない世界
Z'sSTAFF PRO 68K／Kamikaze／アイコンモンスター辞典X68000内部解析　システムコールの活用　付IOCS DATA LIST
MZ-2861システムソフトウェアレポート
MS-DOS V3.1／エミュレーションソフト

Oh!FM　7月号　月刊　480円

特集　らくらくデータ処理

データ処理ってどうするの
マシン語による汎用データ処理パッケージ集
BASICで作成するカード型簡易データベース
4096色対応！アニメーション機能付き　多機能パターンエディタ
余剰RAMを有効活用　プリンタスプーラ
コンピュータミュージック用　BGVプログラムあれこれ
トランプゲーム　大富豪
OS-9↔MS-DOS　ファイルコンバータ
笑トシリーズ　きょーふの水曜日

月刊 情報処理試験　8月号　月刊580円

特集1　ビジュアルマスター

午前必須問題の重要テーマ完全征服

特集2　1種午後試験の実戦テクニック

プログラム設計の合格答案はこうつくる
コンピュータ最前線　隠れた32ビットマイクロプロセッサ
11大講座　合格のためのハードウェア基礎ほか

別冊付録　昭和62年度10月情報処理技術者試験　受験願書一式

▶案内書▶受験願書▶振替用紙▶受験ガイド

Oh!16　6月号　休刊号　580円

特集　'87パソコン通信状況論

ネットワーク状況論／通信ソフト進化論／FM16β用オリジナルターミナルソフト"Fterm"／通信を楽しむジョートプログラム4題ほか
連載　NEW GEARLAB アップル／Macintosh SE／マルチスキャンCRT ソニーKX-14HD1／NEC N5924
実例パソコンCAIソフト／リレートーク／CURRENT TOPICSほか
特別企画　最近日本語入力

Oh!PASOPIA　第11号　休刊号　480円

特集　J-3100で広がるIBM PCの世界

IBM PCマシンの成功／J-3100のソフトウェア
日本語ワードプロセッサレベル3搭載
PASOPIA1600TS100E/300E
マシン語サブルーチンライブラリ
PASOPIA／517GAME&ツール
倉庫番／アニメーションツールほか
PASOPIAにS-OS"SWORD"搭載

ビデオゲーム・ラボ

·Video Game Labo·

※この記事は開発中のバージョンによるものです。

銀河任侠伝

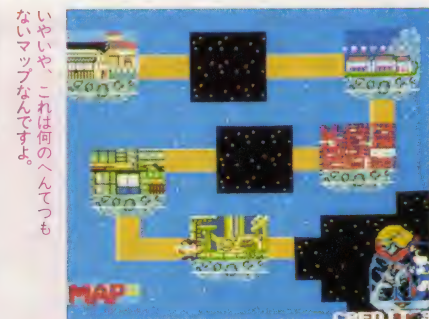
ジャレコ
文／たけじゅん

ゲームデザイナーの遊びゴコロがそのままゲームになってしまった。それが任侠伝だ！

何もかもが超越してる！

このゲーム、超越してるのなんのって、今までのジャレコのゲームだとは思えないよ。まっ、とりあえず写真を見てくれ。誰が、なんの目的で、どこを探検しているのかなんて全然わからないでしょ。そりゃそうだよ、デザイナーだってなり行きまかせで作ったっていうんだから……。

では、このなり行きまかせゲーム？「銀河任侠伝」のストーリーをごく軽く説明しよう。

このお方が、2代目「クリス嬢」でありやす　あぁクリス嬢……

いやいや、これは何のへんてつもないマップなんですよ。

●ストーリー

銀河組の跡目を継ぐクリスちゃんが、宿敵キングコブラにさらわれた。この危機に駆けつけた主人公やっちゃんは、ドスを片手に危険窮まる敵陣にひとりで乗り込んだ。はたして、無事2代目クリスちゃんを助けることができるのか。

おうおう、スタートするなり変なもの投げつけけんじゃねぇ!!

なーんだ、ストーリーは意外とまともなんだ。でもさ、スタートするなり、ウェイトレスのおねえちゃんがパイを投げつけてきたり、まむしドリンクを飲んで武器をパワーアップさせたりと、どこまで真剣にプレイしたらいいのかわからなくなっちゃうゲームだぜ。

で、極めつけは、敵をバッタバッタと切り刻んでいくと「義理人情」アイテムが出現しちゃうところだね。これを取ると、素手パンチが短ドスになり、さらに取ると短ドスから長ドスに早変わり。武器はこれだけだけど、やっちゃんは勇敢に立ち向かうのであった。

そんじゃ、全7面の紹介をサクッとしてしまおう。

「義理人情」アイテムで長ドスになった。これがよく切れるんだ。

やっちゃん目覚める

さぁ、クリスちゃんを助ける旅へ出発だ。ブッ、なんなんだ、スタートするなりパイを投げつける奴は。お、きゃわいいギャルか。まぁ、許してやろう……。

ちょっと待った！　バイクで屋根の上走るのありか!?

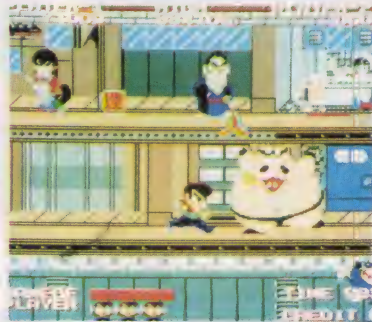
おっと、向こうから、つっぱりロボットが群れをなしてきたぞ。まずは、素手パンチのお見舞いだ。

まむしドリンクさえ飲めば、衝撃波が出ちまうぜ。

加○ちゃん、ケ○ちゃん、ちょっとおじゃまさせてもらうよ。

よーし、いっきに突き進め。今度は人家のなかでの乱闘だ。おじいちゃん、おばあちゃんが住んでいるけど関係ないぜ。……ちょっと待てヨ、この2人は、どっかで見たような……。こんなところで会えるとは思ってなかったぜ(『ドリフの大爆笑』楽しく見させてもらってるよ)。

さぁ、ここで少し敵を殺しまく

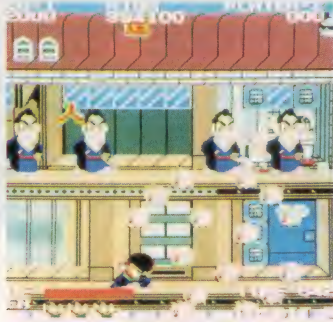
ってみよう。あの、まむしドリンクが出現するぞ。これを飲んだら隣の人家になだれ込め。おや、ここはアパート「一刻館」(?)で見たような住人がいるぞ。ここに住み

大ノブタめ、巨体で通路をふさぐんじゃねぇ〜ぞ。

ついている大ノブタにゃ気をつけろ！ 下手をするとふっ飛ばされるぜ。

ちなみに、2階の風呂場はちゃんとのぞきましょう。

さぁ、1面のボス、メフィストとの決戦だ。ヤツの手は伸縮自在だ。気をつけろ！

我が友、疾風号

やっちゃんの愛亀「疾風号」に乗って、大宇宙での勝負だ。攻撃

小ブタもつもれば大ノブタになる、大ノブタの正体見たり!!

やはり、やっちゃんも若き男児であった……。

を仕掛けてくるUFOをつぎつぎに撃ち落とせ。しかし、キミを待ちうけていたのは知る人ぞ知るFBIに捕まった宇宙人だった。UFOを撃ち落とすと現れる宇宙人の正体はこいつだったんだねぇー。

ついに悪に染まったな、早宮サキ！ おとなしく観念……グエー!!

でも、何人の人がこのネタを理解できるかな？

ところで、やっちゃんは宇宙でも呼吸ができるのだろうか？

テキヤはつらいよ

ふたたび地上にもどったやっちゃん。ジャレコ湯を遠めに見ながらキョンシー退治。そうこうしているうちに、場面は出店が立ち並

愛亀「疾風号」に乗り、ポーズを決めてみました。

ぶ無法地帯に……。ここで、出店の店員をよーく見てみよう。たこ焼きを売っているのはアントニオ○木、イカ焼きを売っているのはフーテンの○さんだ。なんの意味があるのかはわからないけど……。

出店地帯を抜けると、スクロー

ゲーム中に、いきなり出てくるアイキャッチャー。

ルは上下に変わり、開発の人も怖がる大ハチが出現だ。シリをフリフリ襲いかかってくるサマはかわいいんだか、憎たらしいんだか迷っちゃう。

3面の大ボス、ぺこちゃんは見た目だけで判断してはいけない。かわいい顔をして平気で電磁波を投げてくるんだからね。

鋼鉄の罠

コブラ組が建設中の骨組みだけのビルを舞台にしている4面。もちろん、ここに登場する敵キャラ

UFOを切ったら、FBIに捕まった宇宙人が出てきちゃった。

目の前にはキョンシー、背景はジャレコ湯。いったいなんなの？

うっタコおやじに殺られちまった

このハチがやなヤツなんだ。ケツをクイクイさせやがって……。

は工事現場の必須アイテム「掘削機」を持った現場くんだ。こいつはそんなに強くないんだけど、落石もいっしょの2段攻撃にはよわりもの。ここで何回死んだことか……。

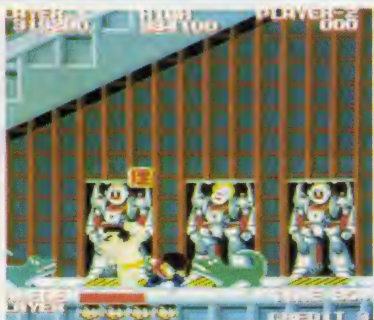
あぁ、クリス嬢はすぐそこにいるのに、ペコちゃんがじゃまをする。

でもって、工事現場をウロウロしていると得体の知れぬモビルスーツが登場する（これって、作業用ロボットなのかな?）。さらに先へ進むと、また同じようなモビルスーツじゃなかった、O太郎が……。いやー、世紀末的場面だなあー。

いよいよ4面の大ボスにたどり着いた。ん、この後ろ姿は？ あ

あー、ジャ、ジャイアントじゃないロボだ。懐しいなぁ、ボクが子供のころ、夏休みのたびに再放送やってたんだよなぁ……。

しっかり、宣伝も忘れちゃいない。ちゃっかり者のジャレコさん。

工事現場に掘削機が？　あっ、いいのか……。

お〜っと、黄金パンツの輪島に、モビルスーツO太郎が不気味だ!!

やっぱり、ジャイアントじゃないロボは、あの無表情が魅力だね。

爆発トゥザドク

よいしょっと、再度宇宙だよ。「疾風号」に乗っかって、ロケットパンチに立ち向かえ。このロケットパンチがミーハーな奴で、切り捨てるとピースしながら消え去っていく。

大ボスのマッド博士も、ザコキャラ並みに弱いので軽くかわそう。

迷宮地獄めぐり

さーて、場面がだんだん大詰めっぽくなってきたぞ。敵キャラもアメリカで大人気の「忍者」が登場だ。でも、この忍者は動きが鈍いからぜーんぜん怖くない。

ピースサインを出しながら落ちていくロケットパンチはオチャメ。

そろそろ敵要塞に近づいてきた。もう真剣にプレイしなくちゃ。

ま、ここで怖い敵キャラといえば鉄仮面をかぶった謎の女子高生だね。こいつはゾンビのように繁殖力が強いから、1つの壁になるだろう。

そして、6面の大ボスはスケバンデカの難野用子とお強だ。こいつらが、強いのなんのって。必勝パターンを見つけないかぎり絶対倒せない大ボスだ。心して戦うように……。

てっ、鉄仮面がぁ〜!!　と必死に壁を押して逃げようとするやっちゃん。

風雲コブラ城

きました、きました最終面。クリスちゃんを連れ去ったキングコブラのところに行くのはそんなに難しいことではない。さっさとキングコブラを倒してクリスちゃんを助けなくちゃ。だけど、キングコブラの弱点がわからない。どこをつついてもビクともしない。わー、俺のクリスちゃんを返せー。

ま、キングコブラを倒すのに3000円くらい使うのは覚悟しなくてはね。

ここにもスケバンデカ仲間が……。しまいにゃサインもらうぞ!!

ゲームデザイナーのゲームゴコロです

このゲームの楽しみ方は、クリスちゃんを助けること、だけじゃない。たとえばいくつギャグを見つけられるか、なんていうのを数えてみるのもおもしろい。ここでもかなり紹介したけど、まだまだあるぞ。

ところで、取材に行ったとき「原稿書くために資料ください」って言ったら、「そういうのないんですよ」って返事が返ってきた。じつは、初めの企画とはだいぶ違うものになってしまったらしいのだ（取材後さらに手が加えられた）。

開発者の感性でここまできてしまった銀河任侠伝。そこには今までにない新鮮なものが感じられる。とにかく、ゲームセンターで見かけたら、ぜひプレイしてみよう。かわいいヤツなのだから……。

じっさい、こんなところに来るのはかなり大変なんだぜ。

いよいよキングコブラと決戦。弱点はいったいどこ？

無惨に死んでしまった後はクリスの声はむなしく響くだけ……。

・Video Game Labo・

ビデオゲーム・ラボ

Rタイプ

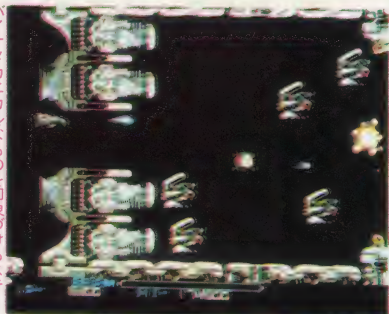
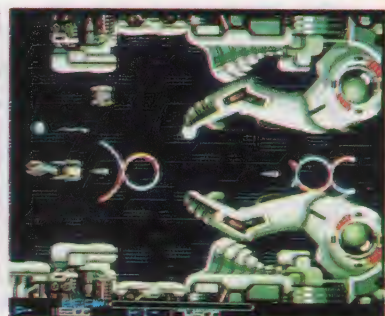
R・TYPE

アイレム販売

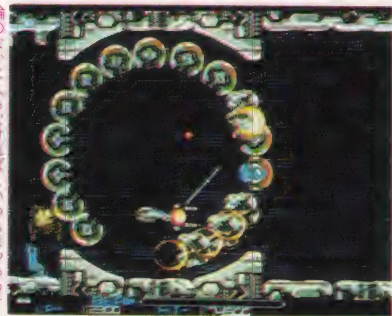
文／TAKE ON！

異次元空間に繰り広げられるメカバトル。キミはフォースを使いこなせるか！

にらんだとおりの新作！

このRタイプの取材に行く1週間ほど前のこと、ボクは格子力イラスト研究所の第1開発室長の氷水芋吉（なんのことはない）と、き

バイオメカニカルなものを印象づけるステージ。フォースを先行させ防衛網を突破するのだ！

対空レーザーの最強装備は輪っかが交差して発射されるのだ。機体の横にあるのがビット。右上にあるのがミサイルユニットだ。

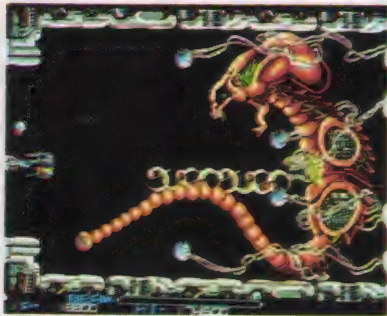
たるべきシューティングゲーム（グはないぞ）のありようについて話をしていたんだ。

そのときに、「なんてボクって王様のアイデアなんだろう」なんて

輪のなかに入らなければこいつらはやっつけられない。連続で爆発するのがキレイだよ。

（おそらく2人とも）思っていた。じつはその発想のほとんどが、このゲームのなかに早くも実現されていたのだ。ゲームを見たときは本当にびっくりした。

「芋とTAKE ON！の大予言」とかいう本を出版して一躍現代の予言者になれるかな……？ なんて一瞬思ったのだけど、よく考えてみると、おそらく考えている人には当然のごとく考えつく「きたるべき次世代のゲーム」ってことになるんだろうね。

敵メカ「タブロック」はほとんど○○ルアーマー。追撃ミサイルに取り囲まれてもあわてちゃだめだよ。

これは発想がチンプだということじゃない！ 目からモウマクが落ちる新作ゲームなのだ。

ステージ1のボス「ドブケラドプス」。○ライアス級の大きさでしょ！ おまけに前進してくるんだから。

にらんだとおりのオプション

宇宙船を主人公にして、宇宙を横スクロールするゲームを作ればグ○デ○ウスみたいになっちゃうのは仕方ないんだ！ おまけにオプションでパワーアップもしてしまうし……、みんな目をつぶってくれ！ そこまでボクがRタイプを弁護するのはアイレムのお姉さんがキレイだったということだけじゃないんだよ。

ステージ2はエイリアンの胃のなかのようなイメージ。不気味なヒダヒダをバックに巨大な敵キャラとの戦いがつづく。波動砲を撃て。

パワーアップしたフォースは自機より強い。しかも無敵！ その分切り離したときは自機のまわりが少し心細い。

このゲームで熱中させられる第1のアイデアはオプションだ。このゲームではオプションはフォースと呼ばれていて、自機の前または後ろにセットすることができる。このフォースは無敵なので普通の弾を防ぐバリアにもなる。おまけに切り離し、誘導して敵にぶつけ

キャラクター表

ガウパー	コンドラン	タブロック	バグ	ビンク	バタバタ	Powアーマー
中型異次元生物で、プレイヤーに体当たりしてくる。	基地の監視ゲートで侵入者をまわりから攻撃する。	追撃ミサイルと前方ミサイルの2つの攻撃力を持っている。中型モビルスーツ。	おもに編隊飛行で攻撃をしかけてくる。	2足歩行の対地上型ロボット。	波状飛行でプレイヤーを攻撃し、群れになって攻めてくる。	フォースのエネルギーの源で、破壊するとPowに変身する。

ステージ2のボス「ゴマンダー」。ヘビ型メカを体内にくぐらせながら攻撃してくる。いったい弱点はどこなのか!?

たり出稼ぎ技（自機の突っ込めないところで点を稼ぐ）をしたりとさまざまな戦術が楽しめるんだ。

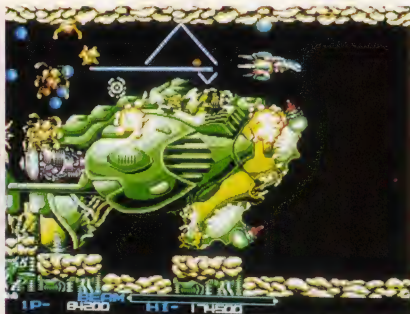
さらにフォースはアイテムを取ることで対地、対空、反射レーザーの2段階3種のパワーアップをするのだ。ところが自機のほうは、

ステージ3は巨大戦艦！ これだけなんだぜ!! どつかれないようにガンガンいこう。と思ったらいきなり逆噴射してきたぞ。

スピードアップとミサイル、ビット（プレイヤーを援護する鉄球）がつくくらいでほとんど強くならない。そのかわり波動砲が標準装備されているんだ。ショットボタンを押しっぱなしにすると気合（?）が貯まって強力なビームが撃

下部のノズルが火を吹いて機体が上昇を始めた。フォースを切り離してメインエンジン（かな?）をブッ壊せ！

メカのクラッシュパターンも細かく作られている。攻撃を封じた後さらに攻撃を加えるとハデに壊れてしまう。

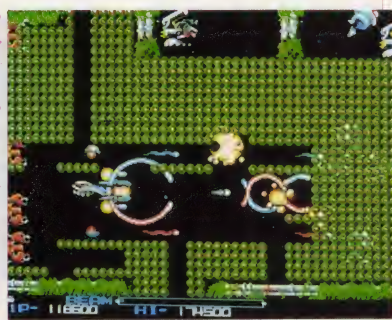
巨大戦艦には多くの砲台がある。モタモタしてるとヤツのえじきになっちゃうぞ。どうすれば沈むんだよぉー。

ここはステージ4。スカルトロンがタマゴを生みながら、攻撃してくる。こいつは反射レーザーをハネ返してしまうのだ。

てるようになる。しかし、エネルギーを貯めている間は、ショットボタンを共有するフォースも弾が撃てなくなってしまうから気をつけよう。キミはフォース派？ それとも波動砲派？

だんだん追いつめられてしまう。こいつはパターンを覚えないとぜんぜん進めないぞ。フォースを前につけて立ち向かえ！

にらんだとおりのステージ構成！

最近のゲーマーはオメガトライブなので画面いっぱいの敵ボスがでてきたっていっこうに驚かないだろう。このゲーム、そういう点でもなかなか斬新だ。前半ではステージ3がとくにスゴイ！ ここの敵は巨大戦艦ただ一隻。3画面ぶちぬきぐらいのサイズの戦艦が画面せましとジリジリ移動する。そのスキを縫って体当たりされないように破壊してゆくのだ。

今回は紹介記事ということで、

○ラディウスのストーンヘンジのステージみたい。パワーアップで血路をひらけ！ でも、壊しすぎると余計に敵を呼び込むぞ。

まあ写真を見てねって感じだけど、ともかくニョロニョロ、ブヨブヨ、ガシンガシン、あらゆるタイプの敵が襲ってくるぞ。とにかく奥の深い戦略ゲームなのだ。次回は後半のステージについても紹介するので期待してね。

ステージ4のボス「コンバイラー」。3機に分離してはさみうちをしてくる。こんなヤツが飛び回ったら逃げ場がなくなっちゃう。

インスルー	ゾイド	キャンサー	ウッキー	スキャント	バルドル	ビスタフ
ゴマンダーを巣としている。不死身。	バルドルから生まれる異次元クラゲ。	プレイヤーをゆっくりと追いつめる。小型モビルスーツ。	異次元生物で群れになって飛んでいるが、突然プレイヤーに向かってくる。ガウパーの子供。	プレイヤーの正面に立ちふさがり、波動砲を発射してくる。	ゾイドのタマゴを生む。	地上型ロボットで放物線状にミサイルを大量に発射する。

・Video Game Labo・

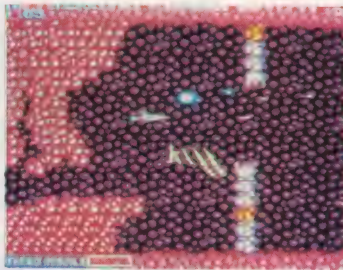
ビデオゲーム・ラボ

ライフフォース

コナミ

文／杉野梢

これは、ライフフォース。沙羅曼蛇じゃないんだぞおーー！

バクテリアン軍との戦いが終わり、惑星グラディウスに平和がもどったのもつかのま。こんどは謎の生命体ライフフォースの魔の手が迫ってきた。ヤツはあらゆる物質を吸収し、成長を続ける超生命体なのだ。このままでは惑星グラディウスがヤツらに飲みこまれてしまう！　ライフフォースを倒すため、超時空ファイタービッグバイパーが出動した。

細胞群の執拗な攻撃。壊せるものと壊せないものがある。

続編じゃない！けれど……

というわけで、コナミから登場したライフフォース。ゲームをちょっとのぞいてみると……。

——これは沙羅曼蛇の続編ですね。

——いいえ、続編じゃないんですよ（広報課談）。

——でもそうは見えないなあ……。それに、パワーアップはグラディウスの方式だし……。続編じゃないといわれると悩んでしまいそう。

まあ、沙羅曼蛇とグラディウスのいいところを合わせ持ったゲームといっておけばよいのではないだろうか。実際プレイしてみると沙羅曼蛇でグラディウスしているようでもある。とても操作しやすいという印象を受けた。

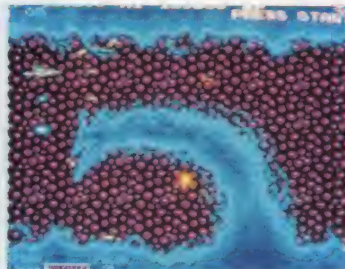
とはいうものの、ステージ構成、VGMなどは違っているところも多いのだが。

ステージ１のボス。触手を避けて目玉をひたすら狙え！

画面をフラッシュさせながら向かってくるハデなヤツもいるし……。

パワーアップはグラディウス方式

ステージ２のボスだ。触手から弾がいっぱいでてくる。

プレイは２人同時可能、最終ステージ以外なら乱入できる。操作方法は沙羅曼蛇とほぼ同じだ。ゲーム中現れるパワーアップカプセルを取ると画面下のメーターが順に点滅する。ほしい機能のところが光ったときにパワーアップボタンを押そう。これは、グラディウスと同じやり方だ（ただし、１Pと２Pとでは機能の順序が違う）。パワーアップにはつぎのものがある。

胃酸の海から水柱が……「ギャーッ！　溶かされるうーっ！－」

・SPEED……５段階までスピードアップできる。

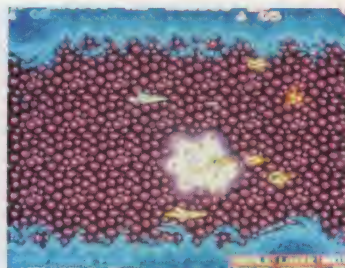
・MISSILE……ミサイルボタンでミサイルが発射できる。

・PULSE……リング状レーザーが発射できる。

・LASER……敵を焼きつくす強力なレーザーが発射できる。

・MULTIPLE……最高４つまでの分身がつけられる。

・？……最高４つまでのバリアを装着できる。

これらのパワーアップは同時に複数使用できる（ただしPULSEとLASERは不可）。これも沙羅曼蛇と同じだ。

ここではこんな敵も現れる。だんだん大きくなって……。

ドッカーン！　敵の猛攻の前に、２プレイヤーは倒れた。

謎の生命体その体内とは

謎の生命体とはいっても、基本的なステージ構成は沙羅曼蛇のそれと似ている。ここではごくかんたんに紹介するにとどめておこう。

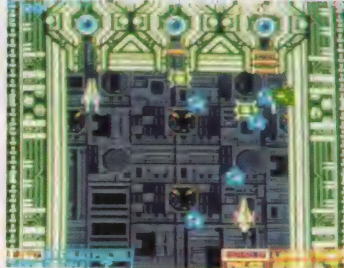
・ステージ１（細胞）……増殖細胞壁、触手細胞、血管迷路、網状細胞、再生細胞壁がゆくてに待ち受けている。

・ステージ２（腎臓）……腎臓部に発生したミュータント（突然変異体）が編隊を組んで縦横無尽に飛びまわり攻撃してくる。

・ステージ３（胃）……巨大生命体にある酸の海。巨大な水柱が出現し、うねりながら侵入者をのみこもうとする。

・ステージ４（肝臓）……抗生物質群の大がかりな攻撃。ミュータントの毒を払いのけ、肝臓を切断して前進せよ！

この先険しいステージはまだ続く。ビッグバイパーの運命やいかに。

ステージ４も大詰め。撃ちまくるだけじゃクリアはムリ!?

ボス敵の激しい攻撃。安全地帯はないのかなあ。

・Video Game Labo・

ビデオゲーム・ラボ

ブラックパンサー

コナミ

文／杉野梢

黒豹の救世主よ、その爪で悪の機械軍団を破壊し、地球を救うために突き進め。

1匹の黒豹と悪の機械軍団

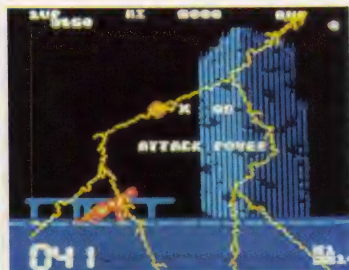
狙ったものは逃がさない。敏捷な身のこなしで獲物をしとめる。キミはそんな黒豹になりきって悪の機械軍団に立ち向かうのだ。スピーディーなゲーム展開、巨大なボスとの一騎討ち。ブラックパンサーはキミをゲーセンから帰してくれないかも。

オズマライトはキミの味方だ！

操作は、8方向レバーと2つのボタン。レバーは左右（斜め）でパンサーの移動。下でパンサーは伏せる。ボタンはアタックとジャンプだ。アタックボタンをたたくとパンサーはその鋭い爪で敵を攻撃する（敵のなかには2回以上の攻撃を必要とするものもある）。

ジャンプボタンで飛び上がり、敵を踏みつぶせばダメージを与えられる。また、このときレバーを上にしておけばハイジャンプにもなる。

これからはじまる機械軍団との戦い。準備はよろしいかな？

ブラックパンサーはダメージを食らうと体力が減る。0になればもちろん1匹死んでしまう。ただし、大きめの敵を倒したときに出てくるエネルギー球を取れば体力は回復するぞ。

オズマライトをできるだけ多く集めろ！　そして……。

サンダーボケットに突入せよっ！　パワーアップの開始だい！

また、特定のゾーンにくると空から4色の光球が降ってくる。これぞパンサーのパワーの源「オズマライト」なのだ！　これは、最初にどの色を取るかによって、パワーアップの種類も決まってしまう。各色について説明しよう。

敵を倒したら、エネルギー球が出てきた。これで体力回復。

中ボスが出現。恐れずにアタックをくり返せば倒せるぞ。

ついに大ボス登場。ビームを有効に使って倒すのだ。

・オレンジ……アタックパワー
攻撃力が2倍になる。地味だけど、けっこう使える。

・青……ガンパワー
アタックボタンで光子弾が発射できる。あまり強くない。

・黄……ターンパワー
スクリューアタックができる。派手だし、とても強い。

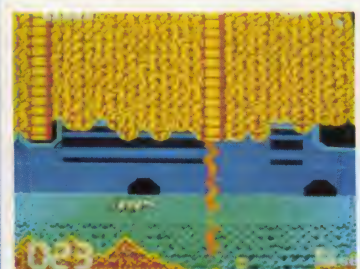
オレンジ色のデッドプラズマは破壊不可能。固いヤツだ。

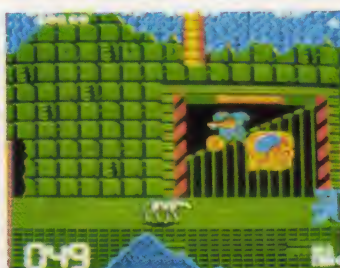
・緑……ビームパワー
アタックボタンでロングビームが発射。対ボス用ってこと。

すべてのパワーアップは時間制で、それは取った光球の数に比例している。多く集めて有利にゲームを進めよう。

ステージの構成

それぞれのエリアは6つのゾーンに分かれている。かんたんに説明しよう。

・ザコシーン……弱い敵が集団でやってくる。でも、油断は禁物。

このようなトラップが後のほうでは多数待ちかまえている。

・アスレチックゾーン……オズマライトがいっぱい降ってくる。敵はあまり多くない。

2回以上たたかないと倒せない敵も多くなる。

・中型エネミーゾーン……この敵はみんな固い。しかも、攻撃力は強い。

・中ボス対決ゾーン……さっきのゾーンで出た輸送メカが中ボスに変身する。

・パワーアップゾーン……敵を避けながら光球を集めよう。

・大ボスとの対決……いよいよ大ボスとの対決。前のゾーンでパワーアップしておかないと苦しいかも。

この6つをクリアするとつぎのステージへ進めるのだ。来月はもっと具体的に攻略法などを紹介していく予定だ。

・Video Game Labo・

ビデオゲーム・ラボ

ドラゴンスピリット

ナムコ

文／大滝"オレンジ玉子"雅

©(株)ナムコ

勇士アムルはブルードラゴンに姿を変え、アリーシャを救い出すために翔び立った。

あらたなるドラゴン神話

ストーリーは前号で紹介したとおり。ゲームの目的は、とらわれのアリーシャ姫を魔神ザウエルの手から救い出すってこと。全体の構成はゼビウスタイプのシューティングゲームと考えてもらえばいいだろう。では、初めに操作方法から説明していこう。

操作は8方向レバーでドラゴンを操作、対空、対地ファイヤーがそれぞれ1つずつ。またドラゴンは持ち機制で、最大2回までのダメージに耐えられるライフシステムとなっている。ただし、1度減ったライフは面クリアしても回復しないので要注意！

アイテムもいっぱいあるぞ！

御多分にもれずこのゲームにもアイテムはバリバリある。これは地上に落ちている玉子のなかから出てくるものと、空中、地上の点滅する敵キャラを攻撃して手に入れるものの2種類がある。玉子のほうは出現位置が決まっているので、どこで出るか覚えておけば有利なゲーム展開ができる。では、それぞれのアイテムについてそのキャラを説明していこう。

〈玉子を撃つと現れるアイテム〉

・KUBI（青色玉子）……最大3本まで頭が増える。ちなみに、シングルヘッドのときは空中、地上同時攻撃できない。これは重要なアイテムだ。

・FIRE（オレンジ玉子）……対空用ファイヤーのパワーアップ。画面右下のゲージが3つになると1段階パワーアップする。最高3段階までパワーアップできる。

・MAGIC EYE（金色玉子）……暗黒エリアでサーチライトの照射範囲が一定時間広がる。

〈点滅キャラを撃つと現れるアイテム〉

・FIRE BREATH……グリーンドラゴンに変身！ 長い炎を吐けるようになる。

・WIDE FIRE……火球が3方向に広がる。

・HOMING FIRE……一定時間火球が誘導弾になる。対空パワーアップでは最強だが、地上をおろそかにすると痛い目にあう。要注意！

・EARTHQUAKE……地震を呼び、地上物を破壊させる。

・POWER WING……翼にバリアが張られる。

・SMALL DRAGON……ドラゴン自身が小さくなり、敵弾が当たりにくくなる。しかし、攻撃力も小さくなる。

・EXTEND……3つ取ってやっと1匹増える。

空中でキャッチするこれらのアイテムは、ドラゴンに向かって飛んでくる。自ら取りにゆかず画面下で待っているほうがいいようだ。

アイテムにはこのほかパワーダウンやボーナスダイヤなどがある。

いばらの道を越えて行け！

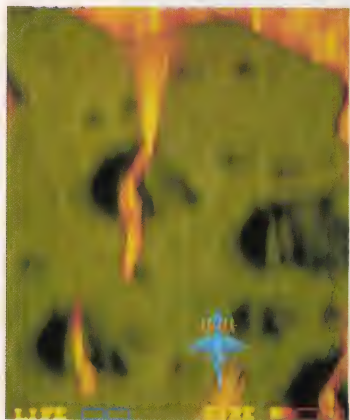
では、これからエリア別攻略法をボスをメインにやっていくとしよう。

・エリア1（古世代）

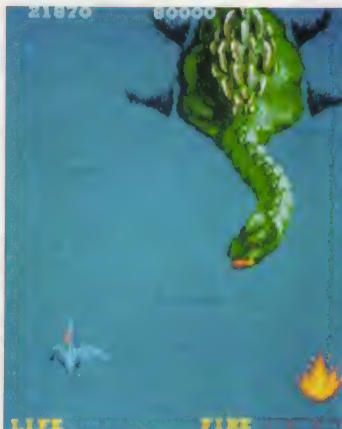
なぜか太古の地球からスタート。ここはウォーミングアップのつもりでサクサク進んじゃおう。玉子もたくさん落ちてるぞ。ちょっと手ごわいのは旋回しながらやってくるアプテレックスぐらいだ。ところで、ドラゴンの翼の端には当たり判定がない。うまく活用しよう。エリア1のボスは海竜プレシオザウルスだ。体全体が画面上に現れるまで攻撃してこないので、画面上で先制攻撃をかけよう。

・エリア2（火山）

ここで気をつけたいのは火山から噴き上がる溶岩だ。うまく避けながら進んでくれ。ボスのラウンドフェニックスは、外側の火の玉のなかに入ってまわりながら攻撃しよう。

広範囲に攻撃できるのはシルバードラゴンだ。火山には注意ね

これぞ天の助け。大地に起こった地震で画面はブレているのだ

ラウンドフェニックスは内側に入り込んで撃ちまくればいいのだ

グリーンドラゴンのファイヤーブレスはすべてのものを焼きつくす

エリア1のボス、プレシオザウルス。左右に大きく振ってかわせ！

こいつもすげえ、ブルードラゴン炎の乱れ舞だぜ！

・エリア3（ジャングル）
密林の奥に見たのはピーカックの羽根ミサイル攻撃だった!? 出現場所をおさえて早期に破壊しよう。中盤に出てくるロープロッドはドラゴン目がけてジワジワ迫ってくるが、あわてず騒がずうまくおびき寄せよう。むやみに撃つのはいただけない。ボスのグリテリアスは根っこの部分をすべて破壊すればOK。

・エリア4（砂漠）
このあたりから敵の攻撃も激しくなってくる。突然現れるゴーストとガイストは、現れたとき囲まれていたらもうオシマイ。兆候が見えたら画面下で逃げまくれ。ボスのデスガーディアンは骨を飛ばし、しかもゴーストを発生させる難敵だ。飛んでくる骨をかわしながら心臓部（青い塊）にダメージを与えなければならない。

・エリア5（洞窟）
道が狭いうえに敵の出す弾数も多い。左右の壁に触れてライフを減らさないようにしよう。また、ときどき迫ってドラゴンを挟み打ちにしようとする壁がある。どこで動きだすかあらかじめ覚えておいたほうがいいぞ。ボスのペーレントスパイダーはまわりに子グモを従えているが、気にせずボスのみを攻撃しよう。

・エリア6（氷河）
洞窟を抜けると、極寒の氷河地帯だ。突然地上に現れて弾を吐くとスッと消えてしまうロックフェイスは難敵だ。たえず動きまわることで対処しよう。ボスのグビラはスピードは速いが、基本的にプレシオザウルス（エリアーのボス）と同じだ。左右に振りながら火球を連打すれば楽勝！

・エリア7（深海）
地上より一転して場面は海底に。ここでは、海中より海底のほうが敵が多い。海中の敵は適度にかわし、おもに海底の敵を倒すよう心がけよう。突如穴から現れるモーレイは場所を覚えておかないと、かわすことも、攻撃することもできないぞ。ボスのシーデビルはおばけアンコウだ。まず、ボスを守る子アンコウを先に倒さなければならない。ちなみに画面最上部は安全地帯となっているようだ。

・エリア8（暗黒）
ドラゴンの照らすサーチライトの範囲以外は背景も敵もすべて見えない。アイテム類を捜し出すため、ジャンジャン地上を撃ちまくろう。ボスのターンアウィンガードは、魔宮の入口で一定時間レーザーを撃つだけなので攻撃の必要はない。しかし、レーザーの切れ目を見計らいながら逃げまわるのはなかなかムズイ！

・最終エリア（魔宮）
いよいよ本土決戦！ 敵の本拠地だけあってかなりキツい。壁からは槍が飛びだし、置き物のようなものまで弾を吐く。とくにガーディアンのホーミングアックス（斧）がブーメランのように飛ぶ）とバゴスの鉄球攻撃には気をつけろ！
なんとか切り抜けると、この後大ボスザウエルとの対決が待っている。攻略法はキミたち自身で考えてくれ。健闘を祈る！

クモの巣の上にクモの巣を張るクモの子かなせかいいなあ

密林の奥深くにひっそりと咲くマンモスフラワーは妖しい香り

息絶えた恐竜たちの怨念のようなデスガーディアンは……

氷河のなかからヒラアの水柱ミサイルか！ 危うしブルードラゴン

深海にも不気味なヤツらはいっぱいいるのだ

おおっ、スペハリっ！ 違うって エリア1のボスと同じようなもの

絶対ムズイよ、これ！ サーチライトかモナコGPを思わせる

このように分裂したとき、心臓を狙って攻撃しよう

魔神サウエルを倒して、アリーシャ姫を救い出せ！

·Video Game Labo·

ビデオゲーム・ラボ

忍者くん阿修羅ノ章

UPL

文／NANISORE®

気合を入れて全面クリアだっ！

さて、先月号では19面まで紹介したけど、多くのBEEPER諸君はもうこのあたりまではクリアしてるんじゃないかな!? 今月は20面から最終31面までを攻略していくのだが、この先かなりムズイところもあるので、気合を入れなおしてがんばっていこう。

ハイテク®

●3連射……ボーナスステージで追尾手裏剣、バクダン、火炎の術と手に入るが、じつはそのつぎに入るのが3連射なのだ。

●NONE・KILL・BONUS……1匹の敵も倒さずに面クリアすると1万点入る。

●火の車……一定の地点に長くいると出てくる火の車は、2回よけるとその後しばらく現れない。

●ワープ……11面でスタートしたら一番左へ行き、ジャンプして死ぬ。うまくいくと先へ進めるぞ。

●炎の海を歩く……落ちれば死んでしまうはずの炎の海に、ある高さから回転しながら落ちると死なない。

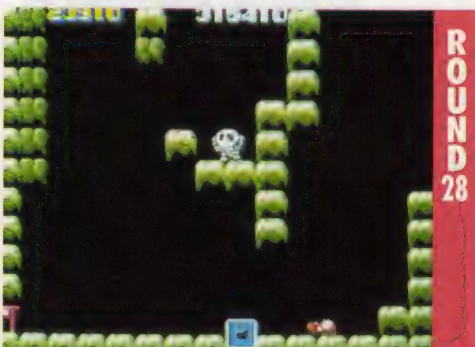
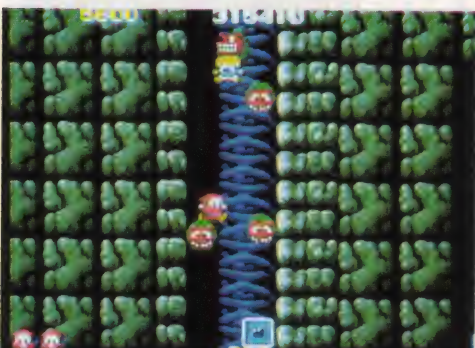
●大ガイコツ必勝法……大ガイコツのフトコロへもぐりこむより、少し離れたところからバクダンを投げているほうが確実に倒せる。ただし、時間はかかるぞ。

ROUND 20

迷路状になっているので最短コースでクリアしよう。3つ目の下への通路を下り、途中から右側の通路を進んでガイコツを倒すのだ。その後、上へ上り左へ進もう。すると大魔人が現れる。こいつはほとんど大ガイコツと同じだ。大魔人を倒したら出口へ行こう。

ROUND 24

23面と同様、こんどは15面の敵、目玉がヨロイに変わったボーナスステージなのだ。ひとたびヨロイに体当たりをくらうとそのままつづけて眠らされ、タイムロスになる。この面はヤツを倒すより逃げにまわったほうが得策だろう。半ナマズは下から火炎の術が有効だ。

ROUND 28

ところで、これまでのボーナス面はすべて3の倍数になっていたのに、なぜか28面がボーナス面になってしまった。ここは最後のボーナス面なのだが、じつは21面とまったく同じなのだ。クリアできる自信がないなら、おとなしく鳥居をくぐろう。

●ゲームデザイナーに聞く●

文／氷水芋吉

藤沢勉――フリーのゲームデザイナーで、おもにUPLと契約。UPLでは『忍者くん・魔城の冒険』『ぺんぎんくんWars』『XXミッション』等のゲームデザインのみならずキャラクターデザイン、サウンドコンポーズまでも担当。新作『忍者くん・阿修羅ノ章』が大ヒット中。

藤沢サン・もう1つの顔

キミたちは、昨年の12月号まで連載されていた『新・ここがキライだシリーズ』を覚えているかな？……えっ、覚えていないだって。そんな不届きなことを言ってはいけないぞ。なんたってあのシリーズは、現役のゲームデザイナーが、ゲーム業界の問題点を業界の内側から告発し続けたという異例の連載だったんだから。

そして、その連載の筆者、松岡正氏というのが――じつはこの『忍者くん・阿修羅ノ章』のゲームデザイナー、藤沢サンだった(！)というのだから、まったく世の中わからないものであるのことよ。

その藤沢サンが久しぶりにBEEPを訪れ、忍者くんが大人気なのをいいことに（失礼！）キライだシリーズで言い足りなかったことを喋りまくっていった――それが以下の文章なんだ。ゲームデザイナーの生の声だから、キミたちも心して読むように。

忍者くん・マル秘情報

――藤沢サン、お久しぶりです。忍者くん、ハマらせてもらってますよ。

「どうもありがとうございます。でも『忍者くん・阿修羅ノ章』は、できるだけRPG要素っていうか、パワーアップを最小限に抑えてあるから、あまりハマることはないはずですけど……」

――いや、連続キックジャンプに馴れなくて、左腕が筋肉痛になるまでやっただけなんです。

「忍者くんはテクニック重視のゲームですからね。最近のマニア連中って『隠し操作』とかの情報が早いでしょ。うまくないのに、情報を知っているから先に進めるという……。あれがキライだから、うまくなければ情報を知らなくても進める、そんなゲームにしたつもりなんです」

――とすると、隠し操作の類は一切ないんですか？

「いや、それがじつは1つだけあるんですよ(笑)。ゲームには関係ないんですけど、デモのときにある操作をすると、隠しメッセージが現れるんです。これをどう使うかというと、ゲームセンターに女の子を連れていってそのメッセージを見せて、『これはオレが作ったんだゼ！』とか言って尊敬を得るという(笑)。だから、この操作はボクしか知りませんし、人にも教えません！」

この後しばらく、藤沢サンが買ったばかりの新型プレリュードの話や、BEEP編集部に女っ気がない話などに花が咲き、藤沢サンのナンパ志向が思わぬところで暴露してしまったのだけど……それらについては、藤沢サンの名誉のためとくに秘すことにしておこう。

「キライだ」式ゲームデザイン

――キライだシリーズが終わって半年がたちましたけど、いかがでしょう？

「いやあ、まだまだ書き足りなくて。じつは連載中も、原稿はもっと過激なことを書いたはずなのに、㊞に削られちゃったりしたんですよ」

うんうん（うなずく㊟）。

「でも、『キライだ』のネタは、たとえ原稿に書かなくても、ボクの作るゲームに反映させますから、そっちのほうを期待してほしいですね」

――たしかに、藤沢サンのゲームはどれも、長く遊べる、飽きのこないしっかりしたデザインがなされているようですね。

「いやいや(照れる藤沢サン)。でも、次回作はもっとすごいゲームになりますよ。まだ詳しくは言えませんけど、まったく新しいゲームシステムになることは、間違いありません」

――『まったく新しいゲームシステム』ですか。さすがにオリジナリティにこだわる藤沢サンならではの言葉ですね（忍者くんの宣伝コピーが『オリジナリティにこだわるキミに』なのである）。

それでは、これからもオリジナリティを追求して、面白いゲームを作ってください。期待してます。

ここはボーナス面のくせにかなり難しい面なのだ。このあたりではプレイヤーの装備もかなり充実していると思うので、無理に戦わなくてもよいのでは!? もしチャレンジするならまず、右側から上り左側の壁を下りながらジャンプしてうまく中央へ入ろう。

出てくる敵はカブキだけ。この面は比較的やさしい。火炎の術が2つも落ちているのはありがたい。バクダンで敵を倒しつつ上へ上っていけばやられることはない。敵の死体を撃って1000点かせぎまくろう。なにせ、ここから先ほんとうに難しくなるのだから。

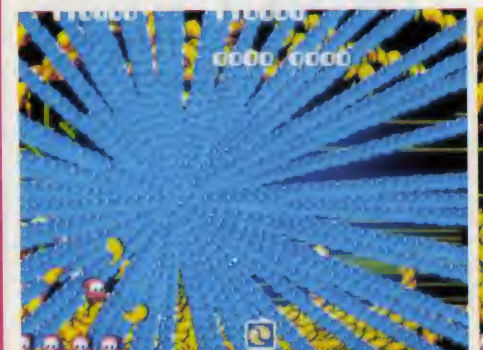
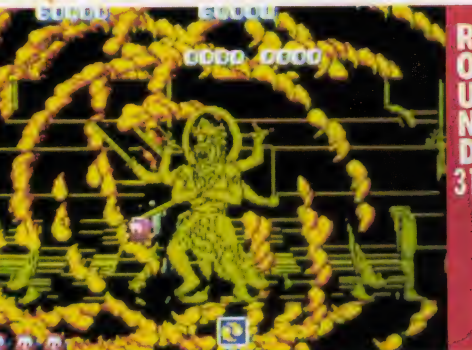
面の形や敵の位置、火炎の術の位置まで前22面とそっくり！ じゃあ、ここはやさしい面かというとそうはいかない。敵がカブキからヨロイに変わっているのだ。ただそれだけでこんなに難しくなるとは……。とにかく1匹ずつ倒していくしかない。

はじめてこの面を見たときはビックリ！ キャラクターが残像を残すので数秒で画面はメチャクチャだ。火炎の術を使えば〝あっ〟という間に敵は倒れ面クリアできるのだが油断大敵！ 注意してくれ。ちなみに面の形は1－Bと同じだ。それにしても作者の意図は…？

初登場のシシマイは火を吐いてくる。しかも、この火は落ちたところでいつまでも燃えつづける。だからウロウロしていると火に囲まれ進行方向をふさがれてしまうのだ。こうなったらもう手遅れだ。止まらず速攻で出口を目指しクリアしよう。

後半はヨロイが多くなる。ここでも多数のヨロイがスタートと同時に攻めてくる。しかもプレイフィールドが狭いので具合が悪い。ここはミスを覚悟で突っ込んでいくしかない。そのとき1匹でも多くのヨロイを道づれにしようという気持ちが大切だ。

さて、残りはあと3面。でも、この先の難易度はハンパじゃない！ がんばろう!! ここはひさびさの迷路面。ゴールへ行くには上へ上へと進めばいい。が、壁を上りきったところには半ナマズとクモ、それにミニドラゴンがいて突っ込んでくる。要注意!!

ここがクリアできずに悩んでいる人も多いだろう。ヒントはまず第1に隠し通路を見つけることだ。あとはひたすら根性で進むだけ。最後の大ガイコツは倒しても倒しても出てくるのだ。ここは右端まで追いつめるか、通り抜けるのが得策といえよう。

ROUND 31

いよいよ最終面。現れるのは金色に輝く巨大な阿修羅だ。しかし恐れることはない。ここは30面までをクリアした人のためのボーナス面だからだ。最下段でバクダンを投げつづければ倒せる。クリアするとネーム入れがあり、最後にメッセージなどが出てゲームエンド。

・Video Game Labo・

ビデオゲーム・ラボ

1943

カプコン

文／NANISORE®

人気の高かった1942。その続編1943が今、ゲームセンターへ奇襲攻撃をかけてきた！

いまだに人気がおとろえない1942。BEEPを読んでいるキミたちのなかにもファンは多いにちがいない。

その続編、「1943」を今月号で紹介しよう。最近のリバイバルブームに便乗したとはいえ、内容はズシリとつまっている。1942の人気が高いだけに1943がヒットする可能性は十分だ。

最後の敵はナント戦艦大和なのだ

さて、さっそく1943の魅力を探ってみることにしよう。

目的は、最終ステージのボスを倒し、敵の戦艦や空母、超大型機（編隊を組んでいるケースあり）を全滅させることだ。

最終ステージまでの道程は、パワーアップを繰り返しながら敵機と悪戦苦闘。ところがいざプレイすると、パワーアップシステムがサイドアーム（カプコンのロボットのパワーアップ戦闘ゲーム）と似ていて、特定の敵を倒すたびにPOWが出現する。POWを撃つといろいろなパワーアップアイテムに変化するのでおもしろいのだ。

まわりの風景は1942とほとんど同じだから、親しみやすいはず。どこまでも続く青い海の上空でバッチリ闘おう！

日本軍の攻撃で味方空母が大破 1943のスタート

POWを上手に使えるかが鍵

8方向レバーで自機をコントロールして、敵の飛行機や軍艦の砲台を破壊する。ピンチになったら、もう1つのボタンを押してイナズマをよんで敵を一掃できる（ただし空中戦のときだけだ）。

軍艦と対決するケースでは、津波をよんで敵軍艦を一時的に攻撃不能（いわゆるタイムストップ）にできる。両方のボタンを同時に押すと、宙返りして敵の攻撃をかわせる。1面で2回（2Pなら最高4回）まで有効だから、ピンチになったらぜひ使おう。このほかカマイタチもある。

1面の最後で待ちうける戦艦「利根」すさまじい攻撃で迫る

大型機接近、こいつは3回倒しても復活するスゴイヤツ

自機はエネルギーで動いていることを忘れちゃいけない。敵の弾や敵機にやられるとグ～ンとエネルギーは目減りする（なにもダメージを受けなくても減るのだ）。エネルギー0になっても次に攻撃を受けないかぎり、墜落することはないので覚えておこう。

それじゃ、エネルギーを補給する方法は？ 1つは、その面をクリアして定量回復させる。面をクリアすると、エネルギーのマックスポイントと自機のスピードがアップすることもある。

ワレ敵艦隊発見セリ…… なんて日本軍人になりきってしまった!?

もう1つの方法は、POWを利用すること。POWは、エネルギーアップのものと武器が変化するものがあり、いずれも敵の赤色編隊を全滅させると出現する。このPOWは弾を当てるごとにいろいろ変化するので、ほしいPOWに変わったら取ればヨイ。

パワーアップのPOWは1つ取ると20秒有効で、その後取るたびに20秒加算でき、最高64秒まで延長できる。さて、それぞれどんな種類のPOWがあるのか、紹介しよう。

必殺技「津波」敵艦を一蹴し、一時的に戦闘不能にしてしまう

●POW……POWの文字が堂々(?)と書いてあり、エネルギーはほんの少しだけしかアップしない。あまり取らないことだね。

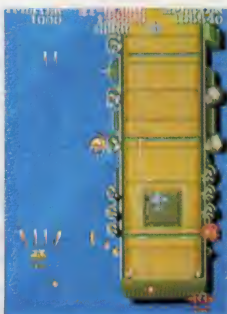
●ショットガン……じゅずのような形をしている。取ると、多方向

攻撃目標は日本の軍艦「利根」だ 重大任務をうけて飛行機は行く

1943はパワーアップで敵を倒すのだ 3方向は使えるぞ！

作戦成功。「利根」を撃沈させた破壊率は最高の100パーセントだ

に弾が撃てるようになるけど、単射なのがなさけない。だけど、敵の弾も破壊できるし、連続して取れば飛距離はアップ。

●3ウェイ……3方向に伸びた砲台。当然ながら、3方向へ連射で

今度は空母のおでまし。戦闘機を搭載してる

き、空中戦での効力はバツグン！ 無敵といっても大げさじゃない。

●連射……四角形の物体。取ってボタンを1回押すごとに8発の弾を撃てる。耐久力のある敵にも有効だ。

必殺技「イナズマ」。空中戦で画面上すべての敵を一掃できる

日本軍の誇る空の巨大要塞「亜也虎」。連射あるのみ

●スーパーシェル……爆弾の形をしていて、取ると破壊力のあるミサイルを発射できる。軍艦の砲台を破壊するのに効果的。

「亜也虎（あやこ）」撃墜。破壊率はいかに早く倒すかで決まる

●エネルギータンク……POWを撃ち続けるとタンクに化ける。取るとエネルギーは急増！

●サイド機……飛行機の形をしていて、取ると両サイドに護衛がつく。このとき攻撃範囲が広がり、敵弾2発まで耐えられる（2発当たると護衛はなくなる）。

護衛がついてパワーアップ！ 2回まで攻撃に耐えられる

中型機の大編隊。低空飛行でかわすカシコイヤツ

●弥七……カプコンでおなじみ弥七。取るとエネルギーは満タン。取る前にイナズマ、津波を使いまくろう。

●佐吉……取ると武器のタイムがマックス（64秒）になる。

ちなみに、護衛、弥七、佐吉は撃ってもほかのPOWに変化しないのであしからず。

ところで、戦艦や空母との戦いのときは空中戦から低空飛行へと変わってゆく。そこで、戦艦や空母の砲台をある程度破壊しないと先へ進めない。じっくりと作戦を練って攻撃すべし。ちなみに砲台を全部破壊するとボーナス得点ビッグなポイントだ。

今度は大型機の大編隊。小型機を2機搭載してる場合もある

ワンポイントアドバイス

●どんなときにも画面中央で戦うこと。下からの敵には細心の注意を払おう。

赤色の編隊を全滅させるとPOWが出現。華麗な編隊飛行が見もの

●大型機はある程度ダメージを与えても復活するので注意。上下する中型機もあなどるな。

●海では津波を使って敵を一掃。とくに最後の敵には有効なのだ。

「亜也虎」大破、炎上。ちなみに「亜也虎」は3種類ほどある

●POWを使いこなせ。武器をパワーアップしないと圧倒的に不利だ。

後半戦では護衛艦がオンパレード 海上の戦いは熱く燃える

2人同時プレイが可能なこのゲーム、2人でやればPOWの数も増えるので楽しさは倍。2人の飛行機を重ねてエネルギーを平等に分けるなどして、思う存分暴れまくろう。

さぁ、打倒「大和」へ戦闘開始だ！

さて、最後の敵戦艦「大和」登場。キミは倒す自信あるかな？

・Video Game Labo・

ビデオゲーム・ラボ

ストリートファイター

カプコン

文／NANISORE®

**攻略法なんてもう古い！
これからのゲームには
やっぱり体力が一番なんだ**

体で覚えて、体で戦う体感ゲームだ

カプコンのニュー体感ゲーム〝ストリートファイター〟を先月号に引き続き紹介しよう。

先月号のBEEPを読んでないキミのために、もう一度その内容を復習していこう。ほかのゲームにないユニークなポイントがあるのだ。

たとえば、パンチ、キックボタンは常識はずれの大きさで、これは押すのではなく、たたくためのもの。いままでのように、パンチにしてもキックにしてもボタンを押して攻撃するのが常識で、このゲームのようにたたいて繰り出す例はあまりない。

ボタンをおもいっきりたたくとハードパンチ、軽くたたいてジャブ。このように、力の入れ方次第でパンチに強弱をつけ、攻撃のバリエーションをキミ自身が組み立てられるのだ。ストリートファイターを極めるには、テクニックを磨く以前に、基礎体力アップに専念するとヨイだろう。

ゲームのルールはいたってかんたん。キミのキャラクターをレバーで操作しながら、ボタンのたたき具合でキック、パンチを調整して攻める。これが基本だ。相手のエネルギーを0にすると1勝。2勝すると次へ進めるルールになっている。もちろんキミのエネルギーが0になると負けで、同じ相手に2度負けるとゲームオーバーだ。

ちなみに、どちらかのエネルギーが0になる前にタイムオーバーになったら、エネルギー残量の多い人が勝ち。だから、場合によってはダメージを受けるのをさけながら逃げまくり、タイムオーバーにするほうがベターなケースもある。

必殺技として、たとえば昇龍拳（アッパーと跳び膝蹴りの複合技）、波動拳（気合弾を発射する）などがあり、しかけ方はいまのところよくわかっていない。キミたちでジックリ研究する努力がいるね。

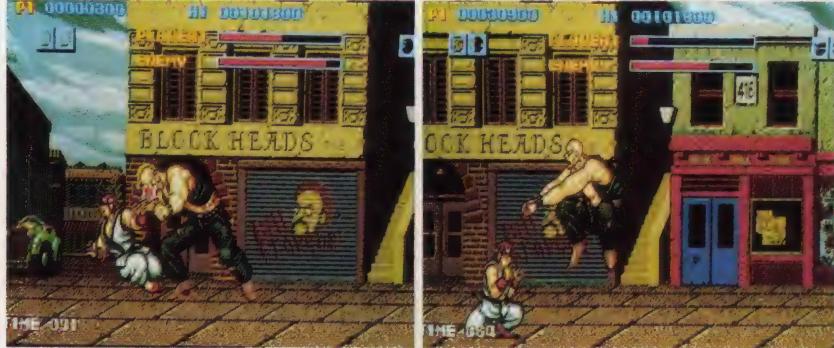
それでは、いよいよ各面の解説をはじめることにしよう。と、その前に基本的な各ステージ構成を紹介しとかなきゃね。2面終わるごとに飛行機に乗って世界をまたにかける。最初は日本、次にアメリカ、イギリス、中国……。国から国へ渡るごとにボーナスステージの演武がある。確実に得点をかせぎ出そう。

ステージ1……烈

最初のステージは、お寺の前で坊主の烈との対決。この坊主、1人目の敵のわりに動きは速く、とまどうかもしれない。相手の動きをよく見て、パターンを覚えてしまえば楽勝だ。ジャンプが得意な烈。ヤツへの効果的な攻略は、ジャンプして着地するところを待ち、そこをたたく！　もちろん、タイミングをはずさないで、パンチボタンを強烈にたたこう。待ちぶせ攻撃を続けるうちに、ヤツはスタミナ切れ。キミは楽勝で勝てる。

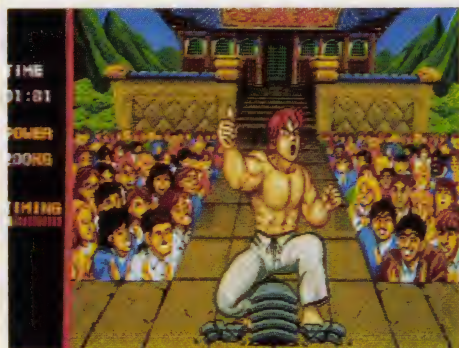
ステージ3……ジョー

ところ変わってここはアメリカ。日本を離陸するときのデモは一見の価値がある。相手はマーシャルアーツの裏チャンピオン〝ジョー〟だ。ジョーの得意技ローリングソバットの威力はバツグンで、まともにくらうとダメージは大きい。さらに、さすがマーシャルアーツと思わせる動きの速さはなんとも手ごわい。なにはともあれ、ローリングソバットをくらっては絶対に不利だ。相手のしかけのタイミングを見はからって、後方ジャンプでかわすのが得策。

ステージ5……バーディ

場所は変わって、今度はイギリスのコーストタウン。不良っぽいモヒカン野郎〝バーディ〟がここの相手だ。風ぼうもさることながら実力もなかなかのもの。ヘッドバットとジャンピングの両手突きは破壊力バツグン。2発ヒットしたらキミはダウンする。そこで、バーディ攻略は小技のつなぎで攻めてみよう。大技の相討ちでカウンターを狙うのはやめ、しゃがんでひたすらパンチ攻撃などをするのが効果的な展開だ。

ステージ7……リー

場面変わって、ここは中国。万里の長城を舞台に中国3千年の歴史、中国拳法使い〝リー〟との対決だ。ステージも後半になると敵の動きは速く、かなり手こずる。さらに、速い動きと同時に技をしかける間がほとんどない。動きと技は一体化している。キミがリーに近づくと、間髪入れずに攻撃してくる。よって、逃げる体勢をとりながら攻める消極策がいいだろうね。大技で決めるより、小技を多用し、相手のスタミナをロスさせる作戦がベターだ。

※取材後またまた発売延期になりました。あしからず。

演武1……カワラ割り

パワーメーターを見ながらタイミングよくボタンを押そう。割れたカワラの数がボーナス得点で加算される。

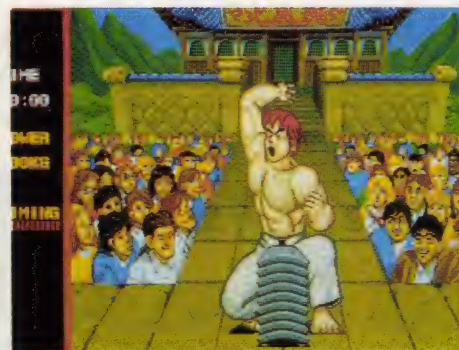
ステージ2……激

このステージは富士のすそ野。相手は忍者の激が片手にくまてを持ち、手裏剣で攻めてくる。相手の動きが忍者らしく速いので、動きに合わせ、連打で攻めようとすると、とたんにドロン。姿を消してしまう。そんな忍者・激の攻撃力は思ったほどハードじゃない。攻めのポイントは接近戦で、攻め負けない積極性だ。ただ、飛び道具の手裏剣は十分に警戒すべきだ。最高3本同時に投げたりもする。あせらず後退してかわせば、決して難敵じゃない。

演武2……板割り

3人構えている板をタイミングよく割る。制限時間内に何本割れるかな？

ステージ4……マイク

歴代大統領の顔が立ち並ぶ彫刻モニュメントバレーを前にして、元ボクサーのマイクとの対決だ。背は高く、リーチが長いからふところが深い。接近戦で圧倒的に強味を発揮する。そこで、なるべく接近戦はさけ、遠距離からの飛びげりで攻めてみよう。飛びげりは、ジャンプした瞬間、キックボタンをたたけばＯＫで、破壊力バツグンの武器になる。3発クリーンヒットすれば、まちがいなくキミの勝利。大統領の前でニンマリできるぞ。

演武3……カワラ割り

基本的に演武1と同じ構成。カワラを割りそこなって手を痛めるシーンは一見の価値アリ。

ステージ6……イーグル

古城を背景に、2本の棒を自在にあやつる棒術使い〝イーグル〟との対決。ジャンプして棒を降りおろす攻撃が得意技だ。攻撃の破壊力はステージ5のバーディよりもやや落ちる。でも、振りおろす棒をよけるのは難しい。とにかく、1発くらったら、2発返す気力が欲しい。ビクついてちゃイーグルは倒せない。力をこめてボタンをたたき、積極的な攻撃あるのみ。ちなみに、バックの雲の動きはとてもすがすがしい。

実際のきょう体ではパンチングボタンの形は多少変わるそうです。

ステージ8……ゲン

もの寂しいダウンタウンで鶴拳(?)使いの長老〝ゲン〟との対決だ。年はとっても、動きはいままでの敵のだれよりも速い。キミは口をあけたままノックアウトされてしまう。技のキレは天下一品。空中で回転しながらの攻撃は、ジャンプしてるというより、宙をかけめぐり、舞っているようだ。しばし見とれることもある(バカ！)。攻略法はあって、ないようなもの。相手の動きにまず慣れたところで、小技をきめるタイミングを覚えるしかない。

P R E S E N T S

セガからゲームカードをペアでプレゼント！

ゲームセンターもカード時代

テレホンカードにオレンジカード。これまでのコインに代わってどんどん使われはじめた便利なカードだ。そして今ではビデオゲームもカードでプレイする時代になりつつある。カードのいいところは、コインを投入するわずらわしさがないこと。そしてボクらにとって見逃せないのがコレクションとしても楽しめることだ。そんな夢のあるセガ・ゲームカードを5名のBEEPERにプレゼントしちゃおう。官製ハガキで左記まで送ってね。

プレゼント 3　　プレゼント 2　　プレゼント 1

スーパー ハング・オン
あのハング・オンが帰ってきた！ 今度のハング・オンは道路に起伏があるぞ！ 現在人気急上昇中。アウトランを超えた？

ダンクショット
リアルな動きに感動！のダンクショット。両手でボールをつかみ、そのままゴールへダイナミックなシュートが決まる！

アウトラン
ゲームセンターで人気を持続しているアウトラン。スポーツカーの助手席に彼女を乗せてゴールを目指して爆走だ！

アレックスキッド
失われた星座を取りもどすため、アレク王子とステラ姫は、さまざまな危険が待ちうける地へ命がけの冒険に出かけていった。

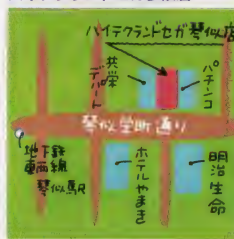
スペースハリアー
超能力戦士ハリアーはドラゴンランドを救うため、ユーライアとともに凶悪な魔生物と戦う。セガの大ヒット作だ。

ファンタジーゾーン
パステルカラーとノリのいいBGMが売りもののファンタジーゾーン。主人公のオパオパはセガの大人気キャラクターだ。

●応募要項●

官製ハガキ裏側にキミがほしいカードの番号（1から3）と住所、氏名、年齢、電話番号を明記して〒102 東京都千代田区九段南2－3－26井関ビル (株)日本ソフトバンク出版事業部 BEEP 編集室 ゲームカードプレゼント係まで。締め切りは8月7日(金)必着。当選者の発表は10月号（9月8日発売）誌上で。

セガ・カードシステム設置店

ハイテクランドセガ琴似店

〒063 北海道札幌市西区琴似2条3丁目（琴似駅前栄通り）
TEL 011-612-2078
カードシステム約60台

ハイテクセガ天神店

〒810 福岡県福岡市中央区大名2－1－56（天神通り西鉄グランドホテル裏）
TEL 092-741-6412
カードシステム約100台

ハイテクセガ馬車道店

〒231 神奈川県横浜市中区常盤町4－47(馬車道通り東宝会館前)
TEL 045-662-5720
カードシステム約60台

ハイテクランドセガ神田店

〒101 東京都千代田区神田神保町1－1－13(三省堂書店隣)
TEL 03-295-6192
カードシステム約50台

ビデオゲーム人気BEST 10

集計期間62年5月1日から5月31日まで。

ランク	前月ランク	ゲーム名(メーカー名)	内容
1	2	スーパー ハング・オン(セガ)	全24コース。世界のサーキットを走破しろ！
2	1	アウトラン(セガ)	軽快なハンドル操作でラストステージへ突入。
3	—	ダブルドラゴン(タイトー テクノスジャパン)	敵のアイテムを奪い、悪党どもをやっつけろ。
4	4	WEC ル・マン24(コナミ)	きょう体の動きがじつにリアルなカーレース。
5	9	飛翔鮫(タイトー)	戦闘機「飛翔鮫」を操作して、友を救いだせ！
6	5	SDI(セガ)	敵の核ミサイルを着弾前に破壊できるか！
7	3	エイリアンシンドローム(セガ)	仲間を救出。時限爆弾で敵をブッ飛ばせ！
8	7	ダライアス(タイトー)	ワイドスクリーンの迫力。快感だね！
9	6	妖怪道中記(ナムコ)	第5世界で敵を倒さずゴールインできる!?
10	—	コンバットスクール(コナミ)	苛酷な訓練を受け一人前のコマンダーになれ。

協力店 ●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テクモファンシティ水道橋●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ジョイランドタイトー●東花園ウエスタン

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。また、麻雀ゲーム、カードゲームは対象から除いています。

アウトラン

ダブルドラゴン

スーパー ハング・オン

特大版徹底研究

大戦略II

●システムソフト
●PC-98シリーズ
●9800円
研究報告者
地縁土&カッペ
資料写真 ©WPP

今回は、地縁土氏の最後の徹底研究です。7月号で発表すべく原稿を執筆、完成目前の不慮の事故でした。BEEPでは、開発途中から大戦略IIに熱い期待を寄せていた地縁土氏の遺志を継いで、日頃地縁土氏と大戦略IIをプレイしていたカッペ氏に加筆を依頼し、この原稿を完成させました。つねに難度の高いゲームばかりを、まさに徹底的に研究してくれた地縁土氏。その情熱に応える内容になっていれば幸いです。

敵本国からの徹底研究

待望の大戦略IIが発売されて久しい。大方の大戦略ファンはこのゲームをやり込んでいて、いまさら大戦略IIの徹底研究でもないだろうが、編集者の冷たい視線を無視しつつ98を独占し続け、毎晩2時3時は当たり前、徹夜も数知れずの熱狂的ファンであるわたしが、気力と知力、理性すらもしぼりだして体得した大戦略II攻略法の決定版をお送りしよう。

大戦略IIの概要は5月号で紹介ずみなのでここでは省略して、基本ルールは知っているという前提で話を進めていく。

大戦略シリーズ未経験の人たちは、お手数だが一連の私が手がけた大戦略シリーズの記事を読み返されることをおすすめする。

自分の記事のPRはこれぐらいにして本題に入ろう。

工業力の重要性

大戦略IIにトライしようとするプレイヤーが、押さえておかなければならないポイントをいくつかピックアップして述べていくことにする。

その第1は工業力についてだ。

初期値の工業力

工業力は大戦略IIに導入された新しいファクターで、軍事費とともに部隊の生産に必要だ。忘れてならないのは、あまっても次のターンに繰り越しができないという点だろう。

各マップは初中上級の3つのコースが選択できるようになっている。

とくに中級コースでは注意が必要で、初期設定の豊富な軍事費と工業力に満足してしまいがちだ。

だが次のターンには、工業力は支配下の工場の数まで低下してしまうので、第1ターンのうちに、次のターンからは生産できないような工業力を必要とする部隊を生産して、初期設定の工業力をできるだけ消費したほうが得だ。

工業力をチェックする

収入表をチェックして次のターンの工業力を見れば、いくら軍事費があろうとどの部隊がいくつ生産できるかわかるだろう。

数多くの工場を支配できる中盤までは、新しい部隊の生産は工業力によって制限される。

高額の軍事費を必要とする航空ユニットは、価格の6分の1程度の工業力しか必要ないが、低価格で生産できる陸上ユニットは、価格の3分の1もの工業力を必要としている。

マップをロードしてからチェックコマンドを活用して、都市、工場、空港の数を確認してみることが必要だ。

2、3のシナリオを除くと、プレイヤーの工場保有数は1〜3で、2ターン以降はいくら軍事費があっても、あまり生産できないことがわかる。

工業力を伸ばす

ゲームのスタート直後にしなければいけないのは、できるだけ早く都市、工場を占領することだが、そのためにはできるだけ多くの占領部隊を目的地に輸送することが必要になる。それには輸送トラック、ヘリをいかに早く生産するかがポイントとなるだろう。

⬆早期に工場を増築して工業力を確保しなければ、大量の軍事費も宝の持ち腐れになってしまう。初期の工業力増加が戦略の要だ。

輸送ヘリと歩兵1組の生産に200の工業力が必要だから、工場の数が3つしかないとすると、1ターンに2組20機ずつくらいしか生産できないし、他の攻撃用部隊の生産ができなくなる。

そこで第1ターンでは工場と首都上に工作部隊を生産する。2ターン以降、工事で工業力を伸ばしていけば、3ターンくらいで工業力不足に困ることはなくなるだろう。首都は軍事費と工業力が同時に手に入る場所だから一石二鳥となる。

爆撃のポイント

大戦略IIに新たに導入された攻撃に爆撃がある。

爆撃は敵部隊に対する攻撃ではなく、歩兵の占領とおなじで都市などの耐久度を減少させる攻撃だ。

占領で都市の耐久度が0になると自国の領土になるが、爆撃の場合は破壊されて廃墟となる。

目標が中立の場合は占領のほうが得策かもしれないが、敵国領土の場合は占領が得とはいえない。なぜなら占領直後の耐久度は30であり、歩兵部隊で容易に取り返されてしまうが、廃墟を再び利用するためには、工作部隊が必要となるからだ。

歩兵は安価に生産できるうえに、輸送ヘリ等でかんたんに長距離移動させることができるが、工作部隊は輸送機でないと輸送できない。

つまり爆撃で敵の領土を破壊することは、自国の利益とはならないが、確実に敵国に損害を与えることになる。

生殺し爆撃

爆撃の利用法に生殺し爆撃といわれるものがある。

爆撃機は1部隊6機までだが、6機で爆撃すると耐久度100の都市は50パーセントくらいの確率で破壊される。

10人の歩兵部隊で耐久度100の都市を占領しようとすると平均2ターン必要になる。

そこで、次ターンで歩兵が占領しようとする都市等に、3～4機の爆撃機で空襲をかけて耐久度を50以下に落としてから、次のターンで占領すれば1ターンでできる確率が高くなる。この爆撃機・歩兵連合作戦は、運悪く破壊してしまう可能性もあるから、工作部隊も連合すると確実かもしれない。

⬆爆撃機で耐久力を100以下に落してから占領すると、短期間で都市などを手にいれることができる。

橋の爆撃

爆撃は都市や工場以外でも可能で、成功すれば平地は湿地に、森は荒れ地になり、道路は破壊される。このような爆撃で敵部隊の進行を遅らせることはできるが、足止めさせるまでには至らない。

敵進路上にある海に渡されている橋を爆撃して破壊すると、そこを通過できる陸上ユニットは歩兵だけで、工作部隊によって橋が修復されるまでは、ほぼ完璧な足止めができる。敵本国からの唯一の出口の場合なら非常に効果的だ。

封鎖が成功したら後は敵国から送られてくる揚陸艦や輸送機、輸送ヘリを各個撃破すればよいことになる。

揚陸艦には護衛艦で対抗し、対空戦闘機でヘリを撃墜すればよい。

輸送機は必ずしも撃墜する必要はない。というのは、空港以外では降車ができないので、敵が降車を狙ってきそうな空港をすべて自軍ユニットで埋めてしまえば、武装のない輸送機はまったく無力の存在となる。

⬆最も有効な爆撃機の利用法。これでYellowだけに戦力が集中できる。

首都爆撃

首都攻略について若干書いてみよう。

首都を攻略する際、大体首都の耐久力は250になっている。これを歩兵で占領するためには5ターンくらいの時間が必要になる。

そこで爆撃機を利用する方法が考えられる。

6機で爆撃すれば3回くらいで破壊できるから、ちょうどよい頃合を見て歩兵に占領させると効率的だろう。敵が最後の1国なら、首都破壊でも十分だが、まだほかの国が残っているなら占領を選択するほうが得策だ。占領ならその国の領土とその耐久度がそのまま自国のものになるから、飛躍的に国力が増大する。

この場合、敵国領土を爆撃したり占領したりせず、そのまま手にいれるのがベストだろう。

間接射撃活用法

間接射撃も大戦略IIになって導入された攻撃法で、目標を外して効果が上がらなかったり、自軍の部隊に命中してしまったりするが、射撃するユニットには一切被害が及ばないのが特徴的だ。

直接的な攻撃はいくら有利な戦闘とはいえ、反撃を受ければたいてい部隊に損害が出るので、長期間戦いを続けることはできない。

しかし間接射撃ユニットは補給を続けているかぎり消耗せずに戦闘を継続することができる。

間接射撃が可能な自走砲ユニットは、直接砲撃には非常に弱く、ほとんど反撃ができない。それだけに自走砲ユニットに敵部隊を近づけさせない陣形が必要になる。

次ページ上の写真は広範囲な間接射撃用布陣だ。これは主力戦車、対空戦車、対空自走砲、補給車、対地攻撃用ヘリ、戦闘機、補給機といった各種のユニットの諸兵連合効果を狙っている。

陸上、航空に関係なく、まず間接射撃をしてから直接攻撃をするのが鉄則だ。直接攻撃は必ず有利な組み合わせで行い、不利なら攻撃はしない。

必要なのは間接射撃ユニットに敵ユニットを近づけないことだ。

間接射撃陣形の基本を図1に示した。必要なユニットは主力戦車、戦闘機、対地自走砲、対空自走砲、そして補給車だ。

間接射撃ユニット

間接射撃ユニットは、大別すると対地、対空、対艦の3種類があり、対艦ミサイルは護衛艦しか搭載していない。

対地間接射撃ユニットはMLRSのみが5ヘックスの射程を持っ

ており、それ以外のものの射程は4ヘックスになっている。

対空ミサイルはガネフの射程7ヘックスが最大で、ゲンフルの6ヘックス、ホークの5ヘックスとなっている。

↑間接射撃を有効に生かす陣形の例。

注目すべきはF-14トムキャットの射程6ヘックスの間接対空ミサイルだろう。MIG-31フォックスハウンドも間接対空ミサイルを持っているが、射程が5ヘックスなので、6ヘックス離れていれば一方的に射撃できる。

射程5ヘックスのMLRSについても同じことがいえる。ロケット砲はカノン砲より命中精度で劣るが、一方的に射撃できる点は圧倒的に有利だ。

また、MLRSのロケット弾は、対地射撃回数が2なので、1機の攻撃で2機の戦車を破壊できる可能性がある。

図1 基本的な間接射撃陣形

P→ ←P C→ ←P P→ S→ ←M

P　主力戦車
C　対地ロケット砲
M　対空ミサイル砲
S　補給車
緑　直接攻撃を受ける可能性のある場所
黄　対空間接砲射程
青　対地間接砲射程

船舶活用法

大戦略IIで間接射撃ユニットと同じく、新たに導入された兵器として、船舶ユニットがある。この船舶には護衛艦、揚陸艦、ヘリ空母の3種類がある。

艦対艦戦闘

護衛艦は間接対空ミサイルなどの強力な対空火器を有し、揚陸艦などを攻撃機から護るのが役目だが、同時に敵船舶を撃退する射程6ヘックスの間接攻撃兵器、対艦ミサイルを装備している。船舶を効果的に撃破する兵器として、攻撃機の爆弾、攻撃ヘリのロケット弾があるが、これらのなかで一番効果があるのが対艦ミサイルだ。

護衛艦どうしの戦闘に勝たなければ、ヘリ空母も揚陸艦もやすやすと護衛艦の対艦ミサイルで撃沈、あるいは大損害を受けることになるだろう。

揚陸艦は輸送機と違って、耐久力が5でも1でも輸送力は変わらないが、輸送中の部隊は確実に被害を受けることになる。

間接攻撃は移動せずに行わなければならないので、先に射程内に進入したほうが先に攻撃されることになる。海上には地形効果がないので、先攻側が有利なのは当然だ。射程が互角の護衛艦どうしの戦闘では、相手を先に射程内に侵入させることが必要だ。敵の射程ぎりぎりの地点で一度停止して、相手を誘い込むのがよいだろう。

コンピュータ相手ならまずのってくるとみて間違いない。誘いにのってこないようなら仕方がないので、爆装（対地攻撃用武装）の戦闘機や攻撃機で空襲するしかないが、敵護衛艦を駆逐してしまえば、船舶の輸送を完全に阻止するものはいなくなるだろう。

大陸封鎖

大陸封鎖といえばナポレオンの対英国戦略として有名だが、ここでは大戦略IIで私が大陸封鎖と呼んでいる、敵首都に面した入り江を数隻の護衛艦、ヘリ空母で封鎖するという戦法を紹介しよう。

大陸封鎖の目的は2つあって、1つは敵の生産可能な空港を射程内におさめて、生産したばかりの航空機を次々と間接射撃で叩いておくこと。そして港に停泊中の敵船舶を対艦ミサイルで攻撃することだ。

↑このように敵の生産可能な港や空港付近に、護衛艦などを張りつけて、生産されるユニットを片っぱしから破壊していく。ヘリ空母を生殺しにすると、敵の軍事費を喰いつぶすことができる。

空港を射程内にいれておけば、敵首都の制空権をほぼ手中にでき、主力戦車の敵攻撃機による被害を減少させることができる。

停泊中の船舶ユニットを射撃するのは、敵船舶を撃沈するためではなく、コンピュータが毎ターン行う全部隊補給によって、停泊中の船舶を修理させて大量の軍事費を消費させることにある。とくにヘリ空母は、損害1に対して1000もの軍事費を消耗するので、護衛艦の1回の射撃で相当の効果を上げることができる。停泊中のヘリ空母を生殺しにし続ければ、敵の生産による増援を大幅に遅らせることができる。ただし、船舶の修理は1ターン最大2までだ。

図2 戦線の集中

前進
戦線の集中
最小限の防御戦線
最小限の防御戦線
補充

首都から離れれば離れるほど補充力は低下していく。敵首都付近では強力な補充で対抗する防衛戦線が、脆弱な補充で耐久力の劣る攻撃戦線を阻むことになる。

戦線の形成

間接射撃の布陣のところでのべ

たが、敵の兵力、とくに占領部隊を味方主力戦車の背後に侵入させるのは避けなければならない。
そこで戦線の形成が重要になってくる。

戦線の重要性

戦線の形成の目的は2つあり、1つは敵部隊が背後に侵入して来るのを食い止め、攻撃を一方向へ集中すること、もう1つは戦線の後方にいる間接攻撃用ユニットへの被害を防ぐことだ。

戦線とは戦闘の集中する地域のことをいう。

大戦略IIでは64ユニットという制限された味方兵力で、可能なかぎり有利に戦闘を展開しなければならない。このため戦線の戦力を分散させると味方兵力が分散・弱体化してしまうので、極力戦線は限定・集中しなければならない。

また戦線は固定化したものではなく、前進、後退、拡大、縮小する流動的なものだ。だからつねに情勢を判断して変えていかなくてはならない。

戦線の性格

戦線は大別して2通りの性格に分けることができる。1つは攻撃的戦線、もう1つは防御的戦線だ。

攻撃的、防御的という性格付けは、戦線での敵味方の兵力の差、すなわち有利なら攻撃、不利なら防御というのではない。それは補給路、増援の輸送力によって決まってくる。

戦線の形成による戦闘で主力となるのは戦車であり、間接攻撃ユニット、航空機は脇役だ。そしてもっとも消耗するのは戦車で、激しい戦闘になれば1ターンに2分の1から3分の1もの戦車が破壊されていく。

戦線を維持して戦闘を続行するためには、どうしてもこの消耗した戦車を補充しなければならない。戦車の補充もなく、攻撃を続行すると、戦線は各所で分断されて、敵の侵入を許すことになってしまう。

こうなると後方の間接攻撃ユニットなどはひとたまりもない。大損害を受けた味方は後退するしかなくなってしまう。以前の大戦略と違って都市に居座っていれば、自然と補充ができるわけではないので、どうしても首都からの増援に時間と手間がかかってしまう。

攻撃的戦線、つまり敵部隊を積極的に攻撃して、敵首都に向けて移動させる戦線を維持するためには、連続した数ターン、後方から補充部隊が戦線に到着する見通しが立っていなければならない。

戦線の状況判断

補充部隊の規模は敵首都までの距離、敵軍軍事費によって決まってくる。

敵首都の間近に接近した戦線は、敵首都からの増援が次々と到着するので維持するのが困難だ。

敵首都付近の戦線は、一気に敵領土に殺到するか、後退するかのいずれかの選択を迫られることに

⬆参考までに「OPERATION 3」で私が実行した作戦展開を公表しよう。もちろんこの作戦が絶対だとはいわない。しかしこのような展開手順は、他の海上兵力を加えたマップなどでも参考になるだろう。
距離のあるRedは腰を落ち着けてかからないと、思わぬ反撃を受けて侵攻が遅れてしまう。
これに対してGreenは補充を気にせず、攻めることができる。
そこで、大まかな作戦は「Greenを一気に落としてRedをじっくり料理する」だ。

1 主力部隊はGreen首都に向けて前進
2 一部占領部隊は中央部進出
3 Redとの遭遇まで占領軍は侵攻する
4 主力は占領を考えずに消耗戦で前進する
5 Red軍と遭遇。できるかぎりRed軍の侵攻を阻止する
6 Green軍を撃破した後、中央北部に戦線を形成
7 主力を南東部に集中し、戦線を維持する
8 中央からRed軍を東部へ追い、中央部の進路を確保する
9 中央からの補充路を確保後、東側沿いにRed軍首都に侵攻する

図3 破れた戦線

➡戦線が破れると、敵直接射撃部隊が味方戦線後方に侵入してしまう。ほとんど防御力のない間接射撃部隊は、これによって壊滅してしまう。すると、間接射撃の援護を受けられなくなった戦線が崩壊する。敵部隊が大幅に前進する。
これが戦線の崩壊だ。こちらの戦線を前進させるには、この逆のプロセスをたどるのが理想だ。

RED BEAR 2

「RED BEAR」のリメイク。ソ連軍を持つと気の抜けたコーラみたいなゲームになってしまう。自衛隊で苦しむのが楽しい、マゾ向けマップ。

War in the State

初心者用のマップ。海上兵力はまだない。両陣営の中央に流れる川とその橋をうまく利用して、近距離にある敵陣営同士のし烈な戦いを行わなければならない。都市、工場が少ないので、補充をよく考えよう。

FAIRY DUST

けっこう意地の悪いマップ。中央の山岳地帯は、道路上の戦闘になるので大消耗戦をしいられてしまう。まわりの陸地の制圧を急いで、海上からじっくり攻めるのがよい（と思う）。奥の深いマップだ。

Island Campaign＋

現代大戦略にあった「Island Campaign」のリメイク。狭いマップに都市、工場がふんだんにあるので、じつに派手な戦争になる。中央の地峡部の奪取と、橋を落として領土を確保することが戦略のポイント。

Battle of 5 Lakes

中央の島から伸びる4つの橋が鍵になるマップだ。この橋をうまく落としたり、修理したりして、防御と攻撃に活用する。揚陸艦、輸送機などあらゆる要素が重要になってくる。バランスのとれた戦略が必要になる。

FIRST CONTACT

4ヵ国でゲームを行う場合は、できるかぎり早く中央の島を制圧し、国力をつけなければならない。とりあえず第1目標をGreenに絞って、10ターン以内に攻略するのがベストだ

thy sea

狭い島の上に、4国がひしめいている。島内を縦横無尽に走るフィヨルド（川ではない）を活用すれば、戦略の集中がたやすくできるので、また、海上ユニットが内陸まで侵入できるので、これもうまく活用したい。しかし、工場、空港の数が極めて少ないので、部隊の生産には十分注意しなければならない

OPERATION 3

くわしくは解説のほうを読んでほしい。RedとBuleの距離が離れているので、補充の手際のよさが問われる。

Pax Romana

南のシチリア島からの侵攻を食い止めるために、早期にイタリア半島との間の橋を破壊したい。手のとどく範囲に多数の領土があるので、橋梁破壊に成功さえすれば比較的楽にゲームは展開する。ちなみに失敗すると、地獄のようなゲームになる。

ケッセン バナナキョウワコク

首都間が接近しているので、緊張感あふれてしまうマップだ。初期は我慢に我慢を重ねて国力をつける。後半は海を越えて一気に攻め込む。なかなかカタルシスに富んだ展開が楽しめるはずだ。

図4 戦線の補充

⬆限られた戦力を有効に生かすため、戦線は集中したほうがよい。最小限の防御戦線は、可能ならば0ユニットで構成したい（たとえば山岳地帯などで）。そして前進をかける部分に十分な補充体制を整えて、一気に前進する。平均的に割り振られた戦線は、無意味な消耗戦が続くばかりで効果的でない。

なる。

戦線は連続的に前進後退するわけにはいかない。1回の前進距離は同伴（どうはん）する間接砲撃ユニットによって制限を受ける。

敵の兵力に、戦線を維持しながら前進できるスキができれば、すでに射撃してしまった間接攻撃ユニットは後方に残されることになる。このユニットは戦線に復帰するために移動する1ターンの間、戦闘に参加できないことになる。

戦線の前進した部分は間接射撃の援護を受けられず、集中的な攻撃を覚悟（かくご）しなければならない。

そこで敵部隊にスキができるところを攻撃開始前に予測して、その部分に参加している間接攻撃ユニットは移動に備えて攻撃を極力（きょくりょく）

控え、前進する予定の直接攻撃ユニットは兵力を温存しなくてはならない。敵のスキを開けるために間接攻撃ユニットがすべて攻撃してしまった場合、よほどのことがなければ前進を思いとどまったほうがよいだろう。

戦線の形状

戦線はできるかぎり滑らかな曲線がよい。それもできれば凹面にして、複数の間接攻撃ユニットが同一地点に火力を集中できる陣形がベストだ。

逆に避けなければならないのが突出した戦線だ。

突出した部分は敵戦力が集中しやすく、味方の間接攻撃火力が集中しにくい。戦線の突出は敵の注意をひきやすく、集中攻撃をかけてくる可能性が大きい。

突出部分をおとりにして、敵戦力の不均等を誘うことに利用する以外、避けなければならない。

図6 悪い戦線(凸型)

図5 理想的な戦線(凹型)

⬅⬆この図は凹型戦線と凸型戦線を比較したものだ。円弧はそれぞれの間接射撃ユニットの射程を表している。

円弧で区切られたエリアの数字は、そのエリアに集中できる間接攻撃部隊数だ。

これを見ても明らかなように、凹型戦線は火力を集中しやすく、凸型戦線は火力が分散してしまう。効率のよい攻撃、防御を行うためには凹型戦線の構築が不可欠だ。

合流/分散の利用

大戦略から大きく変わったのが補充の方法だ。大戦略では都市にいる部隊は移動前に2～4機の補充を受けることができたが、大戦略IIではこのような形の補充は受けられない。艦艇を除く全ユニットは、「合流」を利用して減った分を埋め合わせなければならない。

またこの逆が「分散」で、1つの部隊を1ターンで2つに分けることができるようになった。

これによってより実戦的な部隊運用が可能になったわけだが、この新しい観念は他にもさまざまな利用のしかたがある。

新兵の参加

せっかく成長した部隊に新兵を合流させると、部隊のレベルが低下してしまう。

新兵を合流させて部隊補充を行うかどうか? 迷うところだ。これはゲーマーの趣味によるところが大きい問題でもある。戦略的に考えればできるかぎり部隊は10機単位で行動したほうが有利だ。

たとえばスペードクラス4機とEクラス10機を比べれば、スペードクラスはどんなにがんばっても

M1E1 エイブラムス

アメリカ陸軍自慢の主力戦車。最高速度は120km/h、値段が高い以外に欠点らしいものはない。乗りごこちはリムジンなみとか。

T-72

ソビエト陸軍御用達。戦車兵には身長制限(155cm?)がある。乗りごこちは最低らしい。ソビエトの戦車を開発してる人がM1とT72の乗りごこちの差を「そんなに乗りごこちを追求するなら、ベッドに乗ればよい」といったそうな。

メルカバ

イスラエル陸軍主力戦車。戦争やっている国の変な形の戦車。もっとも進んだ設計思想を持っている。

4機（ロケット砲なんかは別にして）の敵を撃破するのが精いっぱいだが、Eクラスのほうは最大10機の敵を破壊できる。

防御面から考えても4機のスペードクラスより、10機のEクラスのほうが有利なのは考えるまでもない。ただしこれは直接攻撃を行う部隊の話である。

間接射撃ユニットの場合は少々話が違ってくる。

そもそも間接射撃ユニットは目的のヘックスに弾を落さなければ攻撃ができない。このため少しでも信頼性の高い、すなわちレベルの高い部隊が必要になってくる。

そこで、こちらのほうはできるだけレベルの似かよった部隊を合流させることで、レベルの低下を防ぐようにしたほうがよい。

順当にゲームが進んでいれば、間接射撃ユニットの被害は少ないはずなので、あまり難しいことではない。

もちろん直接攻撃ユニットもチャンスがあれば、このようなエリート部隊を編成できるが、無理をしてまで行わなくてもよいだろう。要はタイミングだ。

当然のことながら、エリート部隊を編成するのはレオパルトやM1、MLRS、A-10、F-15といった、大量に生産される兵器の話だ。

F-14やMIG-31でこんなことをやるのはムダでしかない。

尺取り虫移動

合流を利用すると通常の移動力より1ヘックス余分に移動できる。この1ヘックスというのは侵入できない地形を除くすべてのヘックスのことだ。

移動力いっぱいのヘックスで合流すれば、残り移動力が0にもかかわらず合流先のヘックスまで移動できる。

同様に、すでに移動を完了した部隊をさらに1ヘックスだけ引き寄せることもできる。

これらは森などの障害地形に移動力不足で入れないときや、戦闘で消耗した部隊を障害地形に入れたいときなどに有効だ。

また図8のようなZOC（ゾーンオブコントロール：敵のまわりの6ヘックス）を進むこともできる。

これをうまく利用すれば戦線を越えて、敵に囲まれてしまった部隊を救出するのにも利用することができる。

図7 尺とり虫前進

1 2 3 4 5 6 7 合流

⬆移動力7のM1E1は平地を7ヘックス進んだ後、合流を活用すればさらに1ヘックスの前進を行える。合流先が森など防御地形ならば、移動力は+2～+3されたことになり、同時に戦術的に有利になれる。

図8 尺取り虫前進の応用

移動 合流

⬆尺取り虫前進を応用すると、敵ZOC内を1ターンに2ヘックス移動して、敵の戦線内に閉じ込められたユニットを救出することもできる。

燃料補給の応用編

これはとくに航空機の墜落を防止するのに有効な方法だ。

部隊の合流を行うと、燃料などは合流後に部隊全体で平均的に割り振られる。

たとえば燃料の残りが15のA-10が5機いるところへ、燃料が35のA-10を5機合流させると、合流後の各機の燃料は25になる。

このことをうまく利用すれば、味方飛行場まで燃料がもたず給油機も付近にいない航空機の寿命を伸ばすことができる。

もちろん地上部隊にも利用できることはいうまでもない。

補給部隊分散

図9を見てほしい。ここでM109A2は全部隊補給切れで、残弾は0だとしよう。補給車は10機まるまるある。このターンまだ1部隊も移動していない。そしてできることならMLRSは全部隊とも攻撃を行いたい。

ちょっと強引かもしれないが、実際ゲーム中にはこれに似た状況がよくある。すなわち補給車が不足しているわけだ。

こんなときに便利なのが補給車の分散である。

資料写真

MIG-29ファルクラム

ソビエト空軍最新鋭戦闘機。F16なみの小型戦闘機ながら、数々の最新装備をもって世界最強ともいわれる。

A-4スカイホーク

アメリカ海軍の傑作機。あらゆる任務をそつなくこなす。私はこの攻撃機を愛してやまない。現在は生産していない。

Mi-24ハインド

ソビエト軍「攻撃ヘリ」。輸送ヘリとしても十分すぎる能力をもっている。

三菱F-1

日本の生んだ支援戦闘機。NATO軍の使用しているジャギュアとうりふたつ。後継機でもめている。

AV8ハリアー

Yak-36フォージャー

西のハリアー、東のフォージャー。ハリアーはフォークランドでその実用性を証明した。対するフォージャーは、作戦行動時間20分などとボロクソにいわれていたが、最近じつは使えるらしいと噂されている。

図9 補給車の分散

➡補給車1ユニットでは、このような状態のM109A1すべてにこのターンに補給をすることはできないが、分散を利用すればこのとおり。全てのユニットに補給がいきわたる。

分散
移動

図9のように補給車を進める。ここで、ただ前進しただけでは2〜3の補給もれ部隊が出るが、分散を使えば全部隊に補給できる。

このような切迫した状況でなくても、補給車や補給機は1機だけでも補給ユニットとしての機能は完璧にはたすので、必要に応じてどんどん分散させて利用することが可能だ。また補給機は高価なものだから、1機ずつ生産すれば十分なはずだ。

ただし、攻撃を受ければほぼ全滅するので注意する必要がある。

敵部隊の足止め作戦

これは自軍の総部隊数(最大64)に余裕があって、戦線を構成する部隊数が不足し始め、しかも補充がしばらく期待できないといったときに有効な作戦だ。

こんなときには戦線を構築している部隊を次々に分散させてやる。

敵部隊が10機丸まる残っていようがいまいが、1部隊は1ターンに1回しか攻撃ができない。

10機の自軍1部隊は10機の敵2部隊に1ターンでせん滅されるかもしれないが、1機の自軍10部隊

空対空攻撃確率表

自軍ユニット ＼ 敵軍ユニット	F-4E PHANTOM	F-14A TOMCAT	F-15 STRIKE EAGLE	F-16 FIGHTING FALCON	PANAVIA TORNADO	KFIR	Mig-21 FISHBED	Mig-23 FLOGGER	Mig-29 FULCRUM	Mig-31 FOXHOUND	SEA HARRIER FRS1	Yak-36 FORGER	A-4 SKYHALK	A-10 THUNDERBOLT 2	F/A-18 HORNET	MITUBISHI F-1	Su-17 FITTER	Su-24 FENCER	AH-1 HEUYCOBRA	AH-64 APATCH	UH-60 BLACK HALT	Mi-24 HIND	Mi-8 HIP	B-52 STRATOFORTRESS	BAe VULCAN B2	M-4 BISON	SUPPLY PLANE	SKYTRANSPORT
F-4E PHANTOM	48	32	28	36	48	48	52	44	32	36	40	52	60	60	44	52	60	56	64	56	75	72	76	56	64	60	72	68
F14A TOMCAT	48	32	28	36	48	48	52	44	32	36	40	52	60	60	44	52	60	56	64	56	75	72	76	56	64	60	72	68
F-15 STRIKE EAGLE	54	36	32	41	54	54	59	50	36	41	45	59	68	68	50	59	68	63	72	63	86	81	86	63	72	68	81	77
F-16 FIGHTING FALCON	48	32	28	36	48	48	52	44	32	36	40	52	60	60	44	52	60	56	64	56	76	72	76	56	64	60	72	68
PANAVIA TORNADO	42	28	25	32	42	42	46	39	28	32	35	46	53	53	39	46	53	49	56	49	67	63	67	49	56	53	63	60
KFIR	42	28	25	32	42	42	46	39	28	32	35	46	63	63	39	46	53	49	56	49	67	63	67	49	56	53	63	60
Mig-21 FISHBED	42	28	25	32	42	42	46	39	28	32	35	46	53	53	39	46	53	49	56	49	67	63	67	49	56	53	63	60
Mig-23 FLOGGER	48	32	28	36	48	48	52	44	32	36	40	52	60	60	44	52	60	56	64	56	76	72	76	56	64	60	72	68
Mig-29 FULCRUM	48	32	28	36	48	48	52	44	32	36	40	52	60	60	44	52	60	56	64	56	76	72	76	56	64	60	72	68
Mig-31 FOXHOUND	48	32	28	36	48	48	52	44	32	36	40	52	60	60	44	52	60	56	64	56	76	72	76	56	64	60	72	68
SEA HARRIER FRS1	42	28	25	32	42	42	46	39	28	32	35	46	53	53	39	46	53	49	56	49	67	63	67	49	56	53	63	60
Yak-36 FORGER	42	28	25	32	42	42	46	39	28	32	35	46	53	53	39	46	53	49	56	49	67	63	67	49	56	53	63	60
A-4 SKYHALK	42	28	25	32	42	42	46	39	28	32	35	46	53	53	39	46	53	49	56	49	67	63	67	49	56	53	63	60
A-10THUNDERBOLT2	12	08	07	09	12	12	13	11	08	09	10	13	15	15	11	13	15	14	16	14	19	18	19	14	16	15	18	17
F/A-18 HORNET	42	28	25	32	42	42	46	39	28	32	35	46	53	53	39	46	53	49	56	49	67	63	67	49	56	53	63	60
MITUBISHI F-1	42	28	25	32	42	42	46	39	28	32	35	46	53	53	39	46	53	49	56	49	67	63	67	49	56	53	63	60
Su-17 FITTER	18	12	11	14	18	18	20	17	12	14	15	20	23	23	17	20	23	21	24	21	29	27	29	21	24	23	27	26
Su-24 FENCER	42	28	25	32	42	42	46	39	28	32	35	46	53	53	39	46	53	49	56	49	67	63	67	49	56	53	63	60
AH-1 HEUYCOBRA	06	04	04	05	06	06	07	06	04	05	05	07	08	08	06	07	08	07	08	07	10	09	10	07	08	08	09	09
AH-64 APATCH	09	06	05	07	09	09	10	08	06	07	08	10	11	11	08	10	11	11	12	11	14	14	14	11	12	11	14	13
UH-60 BLACK HALT	03	02	02	02	03	03	03	03	02	02	03	03	04	04	03	03	04	04	04	04	05	05	05	04	04	04	05	04
Mi-24 HIND	09	06	05	07	09	09	10	08	06	07	08	10	11	11	08	10	11	11	12	11	14	14	14	11	12	11	14	13
Mi-8 HIP	03	02	02	02	03	03	03	03	02	02	03	03	04	04	03	03	04	04	04	04	05	05	05	04	04	04	05	04
B-52 STRATOFORTRESS	09	06	05	07	09	09	10	08	06	07	08	10	11	11	08	10	11	11	12	11	14	14	14	11	12	11	14	13
BAe VULCAN B2	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
M-4 BISON	09	06	05	07	09	09	10	08	06	07	08	10	11	11	08	10	11	11	12	11	14	14	14	11	12	11	14	13
SUPPLY PLANE	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SKYTRANSPORT	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

（数字はパーセント）

をせん滅するには確実に5ターンが必要だ。

当然こちらから攻撃をしてはいけない。寿命を縮めるだけだ。

こうすればしばらくは敵部隊の前進を食い止めることができるし、うまくすれば補充が来るまでの損害も小さくできる。

注意しなくてはいけないのは、自軍のユニット数だ。補充部隊を生産できないほど部隊を分散してしまうことのないように、気をつけて作戦を行わなければならない。

大戦略から大きな進化を遂げた大戦略II、まさに戦略ゲームの最高峰といえるものになった。多少デフォルメされてはいるものの、大戦略に比べてよりリアルな戦略が可能になっている。

このために今回の徹底研究は自衛隊の作戦マニュアルみたいになってしまった。

少々堅苦しい内容になってしまったが、大戦略IIのシミュレーション的な部分を楽しんでもらえると思う。

最後に……何といっても飛行機買うならA－4でっせ。落ちようが、なにしようが気にもならない低価格！ 対地、対空ミッションを上手にこなし、対艦攻撃は対艦ミサイルに次いで2番目の攻撃力。F－A18なんぞ買ってる場合やおまへんで！

地対地攻撃確率表

自軍ユニット ＼ 敵軍ユニット	M1E1 ABRAHAMS	M60A3	LEOPARD2	MERKABA	74式	T-62	T-72	M247 SERGENT YALK	GEPARD	ROLAND 2	HALK M548	ZSU-23-4 SILCA	SA-4 GANEF	SA-6 GAINFUL	SA-8 GECKO	M901 TOW	YAGUAL 2	M2 BRADLEY	MALDER	BRDM-2	BMP-1	M109A2	MLRS	SP-70	75式130M	SAU-122	BM-21
M1E1 ABRAHAMS	54	63	50	63	63	68	59	72	68	81	86	81	81	81	86	81	72	77	77	86	81	72	86	72	81	81	86
M60A3	42	49	39	49	49	53	46	56	53	63	69	63	63	63	67	63	56	60	60	69	63	56	69	56	63	63	67
LEOPARD2	54	63	50	63	63	68	59	72	68	81	86	81	81	81	86	81	72	77	77	86	81	72	86	72	81	81	86
MERKABA	42	49	39	49	49	53	46	56	53	63	67	63	63	63	67	63	56	60	60	67	63	56	67	56	63	63	67
74式	42	49	39	49	49	53	46	56	53	63	67	63	63	63	67	63	56	60	60	67	63	56	67	56	63	63	67
T-62	42	49	39	49	49	53	46	56	53	63	67	63	63	63	67	63	56	60	60	67	63	56	67	56	63	63	67
T-72	48	56	44	56	56	60	52	64	60	72	76	72	72	72	76	72	64	68	68	76	72	64	76	64	72	72	76
M247 SERGENT YALK	24	28	22	28	28	30	26	32	30	36	38	36	36	36	38	36	32	34	34	38	36	32	38	32	36	36	38
GEPARD	24	28	22	28	28	30	26	32	30	36	38	36	36	36	38	36	32	34	34	38	36	32	38	32	36	36	38
ROLAND 2	04	04	03	04	04	05	04	05	05	05	06	05	05	05	06	05	05	05	05	06	05	05	06	05	05	05	06
HALK M548	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
ZSU-23-4 SILCA	18	21	17	21	21	23	20	24	23	27	29	27	27	27	29	27	24	26	26	29	27	24	29	24	27	27	29
SA-4 GANEF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SA-6 GAINFUL	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SA-8 GECKO	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
M901 TOW	48	56	44	56	56	60	52	64	60	72	76	72	72	72	76	72	64	68	68	76	72	64	76	64	72	72	76
YAGUAL 2	48	56	44	56	56	60	52	64	60	72	76	72	72	72	76	72	64	68	68	76	72	64	76	64	72	72	76
M2 BRADLEY	48	56	44	56	56	60	52	64	60	72	76	72	72	72	76	72	64	68	68	76	72	64	76	64	72	72	76
MALDER	48	56	44	56	56	60	52	64	60	72	76	72	72	72	76	72	64	68	68	76	72	64	76	64	72	72	76
BRDM-2	42	49	39	49	49	53	46	56	53	63	67	63	63	63	67	63	56	60	60	67	63	56	67	56	63	63	67
BMP-1	42	49	39	49	49	53	46	56	53	63	67	63	63	63	67	63	56	60	60	67	63	56	67	56	63	63	67
M109A2	02	02	02	02	02	02	02	02	02	03	03	03	03	03	03	03	02	03	03	03	03	02	03	02	03	03	03
MLRS	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
SP-70	02	02	02	02	02	02	02	02	02	03	03	03	03	03	03	03	02	03	03	03	03	02	03	02	03	03	03
75式130M	02	02	02	02	02	02	02	02	02	03	03	03	03	03	03	03	02	03	03	03	03	02	03	02	03	03	03
SAU-122	02	02	02	02	02	02	02	02	02	03	03	03	03	03	03	03	02	03	03	03	03	02	03	02	03	03	03
BM-21	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

攻撃率表（位置自由） 左が攻撃側、上が防御側。値は攻撃成功率になっている。使用される武器は、すべてのオプションのなかで最も効果のある武器で、間接攻撃兵器は除外されている。これを参考にして攻撃の有利不利を考えてほしい。不利な攻撃は行わないほうが得策だ　（数字はパーセント）

日本の夏は、ムスけど涼しい～

BEEPLE LAND びーぷるランド

ピックアップ

（6月号の愛読者カードより）

ハーイ、皆な元気かな。陽子ちゃん読んでますかぁ？（読んでるわきゃねーだろな）さて、㊮のピックアップ、今月もイッちゃうよ。いそべもあるよ。（古い!!㊇）今月は、大田区の小林君他のリクエスト"エイリアンかむば～く!!"の葉書からドゥゾ～。

★ピックアップにSHOTANさんを戻して（もど）やってくださ い。私はSHOTANさんの大ファンだったりする。
（大田区・小林友記）

★SHOTANはどこにいったのだ!!
（大阪府・佐藤希隆）

★SHOTANはいったいどこへいったのでしょーか？彼はBEEPから去ったのでしょーか？　次号あたりで答えが出るんじゃないかな？
（大阪府・津田保）

㊮他にもこの手のが20通以上ありました。Ⓢの人気はすごいな。やっぱり……。

㊇千葉の某所に行けば、ひょっとしたら会えるかもね。

★いえーいっ！　埼玉の横幕、見てるかーいっ！　伝言板コーナーの代わりに使ったよ。おかげで40円浮いたぜーっ！
（北海道・塩田崇晶）

㊮おめー、とんでもねえ奴だな。許せねえ！　F◯ck Off!!

㊇そんなつまんないことで指立てちゃNo Futureだぜっ。

★いちいちこんなもの書かせるなよ。頭がいたくなるぜ。
（宮城県・鶴宮秀悦）

㊮じゃあ、ブロン液を一本、グッと飲んで楽になってくれ。

㊇ユンケル半ダースの一気飲みも頭にシミていいよ。

★尊敬していた雅さんが南野のファンだとは知らなかった。僕も大ファンです！　そこで提案ですが、BEEP誌上でもナンノちゃんを登場させましょう！
（島根県・高橋秀郎）

㊮いいねぇ～！　ぜひ、やりたいねぇ。

㊇しかし、ウチと角×では…トホホホ……。

★ポピンズはかわいいぜ
（奈良県・池田俊雄）

㊮そぉ!?　あれだったら、うちの妹のほうがマシだぜ。

㊇よーしっ、言ったな！　今度、連れてきなさい。

★雅さん、筋肉少女隊じゃなくて、少女帯ですよ。ちなみに人生もいいよ。ライブは必見!!
（三重県・田口和裕）

㊮大月さんのイラスト、まあまあです。ちなみに人生のレコードは全部（!!）持ってるよ。

◀福岡県・NAR

◀秋田県・まっちょ

▶埼玉県・海坊主

㊇この間違いの指摘（してき）は他にもたくさんあったなぁ。御免（ごめん）…。

★5月8日は私の誕生日です（中略）BEEPを買うために友人から20円借りました（実話です）。
（東京都・川名浩子）

㊇そいつぁ、ハッピー!!　15歳おめでとう!!

㊮15歳っていうと、バイク盗（ぬす）んで家出したり…。いいなぁ。

★先日「プラトーン」を見にいきました。とっても感動しました。
（広島県・ワンツーパンチ）

㊮それでは、感想文を400字詰め2枚以内で送ってちょーだい。

㊇じゃあ君は、早く原稿書いてちょーだい。

さて、そろそろスペースがなくなってきちゃったので、今月のラストレター、香川県の佐久間君をピックアップしてオシマイにするぜ。パーソナリティは"コンパで一気"㊮と、印度人になりたい㊇でお送りしました。では、来月までバイバイ。

★みんな大好き。ブチュウ♥
（香川県・佐久間渉）

ひとことレビュー

◆ロッキー、昔の日立のCMじゃないけど〝かんたんだけどすごい〟まさしくそう思った。とにかくキャラクターが似ているしリアクションがいい。動きは、あのC・ボクシングのように直線の動きだけなのだがやっぱり引き込まれてしまう！

(東京都・原隆広)

◆ロレッタの肖像

㊇ なんじゃ、このセコいグラフィックは……。

㋙ 全機種用だよ。

㊇ ……全機種?……??

セガのゲームをほとんどやったことのないおじさんは、セガレにセガレ、じゃなかったセガのハードの説明をしてもらったのであった。

前置きが長くなりましたが、よくできたアドベンチャーです。ファミコン、パソコン全部をひっくるめてシャーロック・ホームズ物は数々ありますが、シナリオは、別にしてこれほどホームズの物語の香りを出しているものはない(ホームズが麻薬常習者だったところまで表現してあったら最高だったのに……)。

ファミコンの某ソフトに対抗して3D迷路もしっかり用意されているし、苦心したんだろうね。

㊇ オーイ、とーちゃんは、裏ワザを見つけたゾォー!!

㋙ なんだよ?

㊇ あのな、ライゲートからお屋敷に歩いて(?)行くんだけどな、帰りは、ライゲートまで汽車に乗るんだゾォ!!

㋙ ！……アホなとーちゃんですみません!!

(岡山県・TEMUJIN父子)

◆ナムコの**メトロクロス**は、オモシロイ！

あんまり売れなかったみたいだけど、ぼくは好きです。グラフィックは、きれいだし、音楽もオリジナルとあまり変わってません。すこしムズかしくなったような気もしますが、完成された買ってソンのないゲームだと思う。値段も3900円で安かった。1つだけ文句をいうとすれば、SドリンクをBボタンで塗るってのが、ちょいと残念……。

(神奈川県・成吉思汗)

◆このたび、セガから、**SUPER HANG ON**が出ましたねえ。でも、やっぱし元祖HANG ONも忘れられない名作ですよね。ところで、**HANG ON・Jr**を知っていますか。知らないでしょう。Jrっていうからには、かんたんなのかなって思ったらそうでもない。気がついたことは、

1・ブレーキがない

2・グラフィックがダサイ

3・音楽も二流

というしょうもないゲームだったこと(セガさんごめんなさい)。きっと、HANG ONが買えないあまりお金のないゲーセンのために2流品を作ったのでしょう。

今度は、SUPER HANG ON・Jrなんて作らないでね。

(佐賀県・古賀真)

◆**ヤングシャーロック-ドイルの遺産**は、MSXユーザー、あまりアドベンチャーをやったことのない人に薦めます。

なぜかというと、あまり難しいワナもなく、ハマるところも2〜3ヵ所。あとは、スピーディーに進みます(ストーリー説明の盛り上がりが好きだー)。

まあ、一度やってみてください。気長にやればきっとエンディングにたどり着けます。P・S TAKE ON！さんの記事が一番ヒントになった。

(IDA4制作スタッフ)

サークル紹介

★**COMMODORE FAN CLUB** コモドールコンピュータのユーザー及び、海外のゲームソフトに関心のある方、わがクラブに入会しませんか? Amiga、C64などのゲームの紹介中心にした会報**OH！ COMMODORE**を発行しています。会誌を中心にハード・ソフトの情報交換がおもな活動です。会員層は、15歳〜70歳までと幅広く、日本全国及びアメリカにいます。60円切手を同封のうえ、左記まで。

〒581 大阪府八尾市東太子2-1-10-1107 杉村浩司

★六丸 **ネットワークシステム つばさ会員募集中**。一応、60/66シリーズのユーザーを対象としていますが、会誌の内容は、パソコンと関係のない記事も多いので、どなたでも入会できます。おもな活動内容は、毎月**DATA BANK つばさ**を発行することですが、ソフトの交換などもしています。会費は、1ヵ月140円、60円切手2枚同封のうえ左記まで。

〒095 北海道士別市東2条13 武藤正三

★**NG会員募集中**。私たちのクラブでは、PC-88、FM-77/AV、MZ-2500のディスクユーザーを募集しています。入会金はなし。60円切手を同封して左記まで。

〒300-11 茨城県土浦市荒川沖4-10 土田邦男(18)

★**Music proparty会員募集中**！ ゲームミュージック大好きなあなた！ パソコン入会しませんか? パソコンなどのゲームミュージックや各種情報を載せた会誌**sound βα**の発行を予定しております。入会希望の方は、往復葉書で左記にご連絡ください。

〒547 大阪市平野区加美東1-11-26 辰田恒樹(16)

★**HYPER CLUB2会員募集中**！ 入会の条件は、ビデオゲーム、ファミコン、セガマークIII、そしてRPG(D&Dなど)が好きな方ならどなたでも入会できます。60円切手同封のうえ左記まで。

〒527 滋賀県八日市市上平木町24-7-20 伊藤照一(17)

★**KSG会員募集中**！ ビデオゲーム中心のサークルです。活動内容は、月2回の会報発行、必勝法の情報交換などです。年齢制限なし！ 60円切手を同封して左記へ。

〒289-03 千葉県香取郡小見川町小見川1-166-5 都祭直彦(16)

★**DANGER**は、セガとビデオゲームを対象にしているサークルです。活動内容は、会誌の発行や、ハイテク、裏技の研究など。60円切手を同封して左記まで。

〒070 北海道旭川市6条3丁目左1 谷好生(15)

▶東京都・和田裕二

◀鳥取県・枝木君見てるかい?

キミのサークルを紹介しよう！

サークル名、活動内容、入会の条件、あて先、代表者氏名、年齢を200字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号(掲載はしませんが、編集室との連絡のため)をそえてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が内容を確認し、誌面で紹介します。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。

ゲームキャッチフレーズ

どうやらジリオンのワイヤレスの新型が発売されるらしい。旧型を2丁も買ってしまったボクは、どーなるの? と、憤るTAKE ON!です。んじゃ、今月もいってみようか!!

◆とってもヒワイな象の鼻——マークIII版スペースハリアー

（熊本県・大石隆一）

最近、スペハリネタもさすがに少なくなってきたけど、まだまだスペシャルエフェクトで遊べるぞ!

次は、2Mのロッキーだよ。

◆千代の富士が、インターバル

（兵庫県・岡村英郎）

◆出た! セガから究極の連射ソフト

（福島県・モアイ高石）

岡村君、千代の富士とは、よく言った! そういわれてみれば、トランクスも化粧まわしに見えないこともない。モアイ君のほうだけどキミもロッキーでアセをかいたクチのようだね。

◆ガチャガチャ音頭——FC版レリクス

（滋賀県・ボンジュール花火）

「すこしおまちください」ガチャガチャ……「すこしおまちください」ガチャガチャ…「すこし……」

気がついてみたら〝たくさん〟待っていたというFC版レリクスの「すこしおまちください」攻撃でした。ペンペン。

◆脅威のホフク前進——ジリオン

（千葉県・魔界光弾ジリオン）

思わず納得。あんなにホフク前進が速いんなら立って歩くのなんかやめちゃいなさい。

◆ウルトラマンの変身——ダンクショット

◆エクトプラズムレスリング——MSX版ロボレス2001

（大分県・原野訓史）

十数通送ってきてくれたキミは、今月のブレインストーミング賞だ。でもウルトラマンの変身といってもピンとこないんじゃないかな。エクトプラズムもなかなかヨイ。キャラクターが単色なのでスカイ・ハイ技のときミョーにピカピカひかっちゃうんだよね。

◆死にそこないの大冒険!——源平討魔伝

〝死にぞこない〟というのは、ちょっと不適切だ。なぜって景清君は、すでに一回死んでるんだからね。そういえば、源平って、もっといろいろネタが出せるんじゃないかな。たとえば〝斬っても斬っても出てくる量産型義経〟とか〝鎌倉時代のスーパーマリオ〟とか……。

今回も、しょうこりもなくTAKE ON!のキャッチが偽名で紛れ込んでいるぞ。今回は、どれにもコメントが付いているし、みんなホメてるから見分けがつくまい! どれだかわかった人は、手紙をくれ。抽選で記念品を進呈します。

来月も頭にカコブをつくって、スグレもんのキャッチをおくってくれ!

お笑い生命体 クワトロくん2010
作 ハングリー常光 and グリーンライム

う…うっ どーせ オイラは
主人公を 1UPさせる だけの しがない キャラ…
わーんっ
なぐさめ なんて…よしてくれっ!
わーっ はやまるな!
ザブン
あやー?!
んなバカな

伝言板

▼俺は失恋するたび、強くなる! の次元機動ファルシオンことクワトロ常光だよ。今月からは〝マヌケなもの〟を〝こいつぁハズいぜ!〟と改題し、隔月でお送りしたいと思います。

●トヤマ県の逆襲! てなわけでボツばっかりのガルバトロンはにわです。それではゲゲボ総集編をいくぞ、デストロン軍団アターック!

（その1）タッチが終わっても続くスーパータイムの南ちゃんを探せ!

（その2）ミグ戦闘機の爆発シーンだけ朝鮮戦争のフィルムに変わるエアーウルフ。

（その3）飛んでいるミサイルにしがみついているのに気絶もしない、すばらしい肉体の持ち主Gジョー。

ムッハッハッ、どうだロディマス常光! それではデストロン基地に帰るぞ、トランスフォーム!

（富山県・ガルバトロン）

▼見事な攻撃だ、ガルバトロン君! しかしロディマス常光は某誌の連載がいそがしいために彼女を失って以来、今はバトルハッカーズとして活躍中なのだ。

●現在、日本テレビ系で放送されている「赤い光弾ジリオン」で銃を撃つ音。

カプコォーン!

よく聞くとこんな風に聞こえなくもない。これはマヌケなものかな?

（宮城県・高橋洋）

▼やっぱり、それよりもマヌケなのは〝Bugってハニー〟の川田名人のような気がする。

●隣の学校のかわいい子がバイトしてるファミコンショップに〝さんま〟を売りにいったときのことです。

「あの、これいくらで買い取ってくれますか?」

「えっーと…あ、2000円ですね、いいですか?」

「あ、あれ……これ開かない……とっ」

なんと彼女はハードケースを開けられないのだ! オレが開けてやればよかったんだろうけど……。彼女は、ケースの角をぐいぐい引っぱって……。しまいにパチッ!!

「キャア!」むざんにもケースの蝶番いの所は裂けてベロベロになってしまった……。

あぜんとしてなにも言えないオレに一言。

「え、えっと箱ナシで170円でよろしいですか?」

よろしいですかって、ちょっと……。それ以来、その店に行くのやめました。後で聞いたんですが彼女、ディスクの茶色んとこ持ってNintendoって書いてあるほうを前にして入れてディスクシステムとディスク壊したことがあるそうです。

（神奈川県・黒織しぶき）

▼かわいい子は憎めないから困るよなあ。ねっ白戸さん! わぁ、ぶたないでよ。

第18回ゲーム小僧アイデアコンテスト

（全体評）同じキャラクター、同じテーマにもかかわらず、その人、それぞれの個性が光っているのには、毎回感心させられます。今回は、総天然色の作品もありました。その努力には、頭が下がります。"ゲーム小僧アイデアコンテスト"も回を重ねることにすばらしい作品が送られてきております。時には、生みの親たる私をも、しのぐ作品があったりします。日本マンガ界の将来もこれで大安心！　君たちの中から大天才が生まれますように！

和歌山県・下地健太君
ボクシングをよく見ているね。セリフ一つ一つが生き生きしているよ。

静岡県・クリー・チャダ君
君のカラー画力は、すばらしい。ここまで、しつこく描くと作品に説得力が出てくる。

福島県・家の屋佐吉君
安定した力をもった人ですね。前回も送ってくれてありがとう。アイデアも絵もバツグン！

大阪府・CAM君
これくらいゲーム小僧の性格をハッキリ表現した作品もめずらしい。簡単明快でよろしい。

岡山県・FWM君
うす墨が効果的に使われているね。女性の顔のドラクエIIがおかしい。

石川県・まこ丸君
絵が堂々としていていいね。ケンカの後の友情はよくあるけど、絵には、感心しました。

ゲーム小僧アイデア募集

キミも「ゲーム小僧」の作者になってみないか？　作品は必ずハガキをたてに使い、1枚に1作品だけ描いてくれ（鉛筆はダメ）。採用された人には、BEEP特製Tシャツ等をプレゼントしちゃうよ！「BEEP編集室ゲーム小僧係」まで、今すぐ送ろう。

大阪府・あにきす君
自分の写真を貼ってくるなんて、ずいぶん自己顕示欲が強いね。そのずうずうしさを買う。

愛知県・さすらいの三氏君
ほのぼのとしたいい絵だ。アイデアも、この絵にバッチリ合っていてさわやかだ。

サンダーバードコーナー

●新宿中央公園殺人事件、さんまの名探偵をサポートします。どこでつまずいているかくわしく教えてください。バッキバキにお教えします。
〒049-01 北海道上磯郡上磯町久根別2-30-10 清水美穂子

●デッドゾーン、エッガーランドetcをサポートします。
〒470-02 愛知県加茂郡三好町明知宝栄96-11 益田成仁

▶東京都・田尻健一

文通したいよ～ん

●アーケード、ファミコンの好きな人、ゲームのイラストを描いている人、僕と文通しませんか? 男女は問いません。15～18歳の方を希望しております。60円切手同封なら、返事100パーセントです。
〒816 福岡県大野城市乙金台2-4-11 井上考俊(15)

●ゲーセン、ファミコン、ゲームブック、パソコン…等々ジャンルは問いません。まずはお手紙を…おぱ^{2}
〒811-22 福岡県粕屋郡志免町桜丘1-15-14 高田美奈(14)

▼今月は、今一つパワーに欠けていたぞ。次回は、もっともっとパワフルなお手紙を期待してるから、そのつもりでネ。

▲大阪府・へろへろ1号

なんでも必勝法

今、親知らずが悪化して左頬が腫れあがり、顔がひんまがって見えるたけじゅんです。今月はページ数が少ないということで、さっそく本題に入るぞー。

今回の課題は「しらけた場をいっきに盛り上げる必勝法」だ。じゃ、いってみよ――!!

◎おもむろに3人で立ち上がり、いもきんトリオの「ハイスクールララバイ」と、うなずきトリオの「うなずきマーチ」と、ザ・ぼんちの「A地点からB地点まで」をたて続けに歌う。
(大阪府・PoPres)

▼さらに、ちわきまゆみの「エンジェル・ブルー」と、牧野アンナの「Love Song 探して」を連発すれば死ぬまで笑えるだろう。

必勝度は3くらい。

◎みんなの前で鼻水をいっきに出して、みんなが盛り上がったときに、いっきに吸い込むと、もっと盛り上がる。
(山口県・テニスボーイ)

▼あまり関係ないが、小学生のとき、本間という女の子が笑った拍子に鼻から牛乳を噴射して「本間ジューサー」というあだなをつけられたことがあった。よって、必勝度は8。

ちなみに、この必勝度は本間さんに捧げたいと思います。

▲長崎県・マイク・ヨロズカ

◎2本の鉛筆を鼻の穴に突っ込み、ランドセルを背負い、右手にバット、左手にクワを持ち、ゲタをはいて、むぎわら帽子をかぶって、「さて、私は誰でしょう」と言えば、たぶん盛り上がるでしょう。
(京都府・アルゴスの便器)

▼このネタは「俺達ひょうきん族」で、のりおが使っているということである。

必勝度は1。

お次はオリジナルの必勝法だ。しかし、今回は課題のほうにハガキが集中したので1通しか採用されなかったぞ。

◎マークシート必勝法―まず、マークシートをひろげたら、精神を統一し、いっきに大きく女の子の絵を描く。その絵に従ってドットパターンを作るようにマークしていく。これで完璧だ!! これからは個性を重視してもらいたい。
(長崎県・りぶらぶ)

▼じつに個性あるマーク方法だ。じつに画期的なマーク方法だ……。じつにすばらしいマーク方法だ……。やっぱりしょうがなく選んだ1枚を批評するのは、つらい……。

うそうそ、必勝度9あげるから勘弁して……。

▲群馬県・佐口和之

◀新潟県・はらへった…ぐう

▲芳賀なおと

▲茨城県・地球丸

ここで、過去発表された必勝法を使った結果報告が、神奈川県のシャム君から来ているので紹介する。

6月号の、まっちょさんのテスト必勝法を、小テストで使ってみたら証明問題は、答えが合ってるのに×。解答欄に「略」と書いたら見事に×で、先生に「テストってのは答えを書くもんだ!!」って言われて、なぐられたうえに追試をくらった。なにが必勝度5だ!!

まぁ、ここに掲載される必勝法を真に受けたシャム君がおろかなのであって、決してまっちょ君の責任ではない。しかし、ウケるためなら手段を選ばないという人は、どしどし挑戦して結果を送ってほしい。

◀静岡県・クリー・チャダ(右)
広島県・ブリギッタ(左)

では、次回の宿題を発表して「なんでも必勝法」を終わりにする。次回の宿題は「チャンネル争い」の必勝法だ。

ちなみに、この宿題は、香川県のえっさっさ君が考えてくれた必勝法だ。みんなも、こんな必勝法をやったらいいという案を送ってちょうだい。

それじゃ――。

▲北海道・畑中秀樹

▲大阪府・福田敏生

▲愛知県・エビジロウ

▲神奈川県・黒織しぶき

6月号読者プレゼント当選者（敬称略）

①エンデューローレーサー
北海道・川山智彦／茨城県・須田道浩／東京都・福智幸太／神奈川県・橋本典弘／富山県・久米真司

②うっでぃぽこ
愛知県・野口純也／福岡県・久賀健志／熊本県・水上賢一

③愛戦士ニコル
静岡県・村木悟／広島県・坂本佳尚

④NG3・4月号
青森県・杉山貴信　他29名

⑤魔性の館
埼玉県・久松匡／長崎県・福島智

⑥ストレンジャー
東京都・松井浩一／千葉県・松山純孝／兵庫県・田中耕司

⑦上海
新潟県・五十嵐雅史／東京都・柴田秀男／愛知県・大蔵正俊／京都府・谷口航太

⑧ディーヴァ
北海道・桜井賢一／宮城県・安斎俊明／千葉県・田原日出夫

⑨セガ・ゲームビデオ発売記念ステッカー&テレホンカード
青森県・工藤博之／埼玉県・斉藤智／神奈川県・片山直史／愛知県・新美雅士／三重県・三浦宏昭

⑩妖怪道中記必勝本+テレホンカード
秋田県・斎藤ルミ子／栃木県・中島康雄／水内智／千葉県・伊藤幸一／白井秀明／橋本明宏／東京都・皆葉孝之／倉田泰志／矢崎能克／静岡県・河合正明／愛知県・伊藤欣司／奈良県・小山貴宏／大阪府・上田亮／兵庫県・川戸貴志／岡山県・ふくやませいじ／広島県・成田敏雄／山口県・藤重公／長崎県・小川俊昌／大分県・江藤英紀／宮崎県・下木原弘達

⑪聖剣サイコカリバーテレホンカード+ステッカー
北海道・瀬波美輝／千葉県・柿倉純一／埼玉県・岩谷修道／長野県・小林一尊／徳竹建也／大阪府・衣笠政隆／上野晃義／岡山県・金田慎太郎／益田真輔／熊本県・下石和人

⑫ポピンズの直筆サイン入りポスター
千葉県・鳩飼修一／東京都・宮沢一幸／伊藤直人／静岡県・松井富士夫／愛知県・増田健一郎／大阪府・馬宮隆太／高橋通弘／兵庫県・荒木義雅／広島県・大田哲也／愛媛県・越智保晴

▲兵庫県・EXE

たらこくちびるじーさん(88)のひらめき

『……うぅむ。どーやら びいぷるらんどの優勝は北関東のようじゃ。ホッホッホー』

▲群馬県・幻夢零

今月の講評

いやぁー、どういうわけか、今月の"びーぷるランド"は7Pなんだよね。いつもより1〜2P少ないわけだ。

でも、まあ中身も、なかなか圧縮されていて、よいよーな気がするのは、やっぱり気のせいかな。というわけで、エリア別対抗戦の結果を発表します。

まず、目立つのは、近畿。先月のポイントはたったーで、大いに盛り下がっていたところ、今月は、一気にポイント11で首位。とくに、大阪のパワーがスゴかったね。

北海道・東北、中部、中国・四国や九州といったところは、先月とほぼ変わりなく、ジミな動きをしている。

今月は、なぜか南関東が不振だったぞ。なんたって人口が多いんだから、もっともっとガンバってほしいもんだ。

エリア	先月までのポイント	今月のポイント	計
北海道・東北	39	6	45
北関東	39	6	45
南関東	42	10	52
中部	38	9	47
近畿	24	11	35
中国・四国	28	5	33
九州	23	5	28

▲長野県・MASA・TON!
▲大阪府・バトルホーク

▲水鬼れい

7月号のゴメンナサイ

●98ページのオーガの記事で、スティーブ・ジャクソン・ゲームズ社のスティーブ・ジャクソンと、「火吹き山の魔法使い」のスティーブジャクソンを同一人物のように書いてしまいました。

もちろん、この2人は、別人です。スティーブ・ジャクソンが2人いることは、ライターも㊥も知っていましたが、種々の事情で、混乱をきたし、どうもすみません。

●165ページのデビューあべにゅうで、三国志の値段が違っていました。正しい値段は1万2800円です。また、掲載した写真もMSX版ではありませんでした。

●165ページのデビューあべにゅーのゼビウスの写真で、画面上にアミのようなものが写ってしまいました。

●173ページの魔界列伝の写真が、左右逆になってしまいました。

●139ページの続・RPG幻想事典で鵞鳥の説明が、イラストにかぶさり、重複していました。

COMBAT SCHOOL by 加むいでん

家に帰りたい

誕生日がまだこない高三のオイラにとっちゃぁ PM 8:00は やなもんだ。歯がゆいぜ。

FC グリーンベレーもよい!

▲福島県・ポイントゲッターカムイでん

BEEPスタッフ募集

BEEP編集室では、次のような人(アルバイト)を募集しています。

①コンピュータゲームに関する分野の原稿を書ける人。

②文章は苦手でも、とにかくゲームに自信があり、撮影の手伝いなどができる人。

以上、いずれも(原則として)18歳以上で東京近郊在住の人に限ります(男女不問)。住所、氏名、電話番号、使用機種、希望職種、年齢、その他とくにPRしたいことを明記し、BEEP編集室スタッフ募集係あてに送ってください。BEEPスタッフとして登録されたときは、ご連絡します。

すべてのコーナーの送り先

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
㈱日本ソフトバンク出版事業部BEEP編集室□□□□係

バックナンバーのお問い合わせ

●86年3月号
特集・16ビットゲームを撃て!!

●86年5月号
特集・ちょっと待って!ファミコン

●86年7月号
特集・掟破りのBEEPスポーツ大将

●86年8月号
特集・遠藤雅伸さんとつくったBEEP

●86年10月号
特集・ゲームの美学だ!まいったか!

●86年12月号
特集・とりあえず最終画面まで行ける気にさせる特集

●87年1月号(品切れ)
特集・マークIIIvsファミコン紅白ゲーム合戦

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文できます。どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価(1冊360円、87年1・3月号は1冊390円、87年6月号は1冊420円)のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話でお問い合わせください。

〈問い合わせ先〉〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
㈱日本ソフトバンク出版事業部営業 ☎03・261・4095

●'87年2月号

☆特集1 コンピュータとボードのあぶなぁ〜い関係
・ドラゴンバスター/フンタ/アート・オブ・ウォー/地球防衛軍ほか
☆特集2 ファミん子塾
・ドラゴンバスター/ディープダンジョンほか
☆徹底研究 摩訶迦羅
☆特集3 MSXランド・三国志・キングコング2ほか
☆特別付録 GOOD or EVIL(ボードゲーム)

●'87年3月号

☆特集1 大波コナミノリまくりっ!!
・10倍楽しい最新ゲームコーナー ダブルドリブル/エスパードリームほか
・㊫のコナミ訪問記
・コナミMSXゲーム㊙コマンド集ほか
☆特集2 爆走!! セガレポート
・ダブルターゲット/ウッディポップほか
☆徹底研究 めぞん一刻/ウィザードリィII
☆特別企画 コナミ・ゲームミュージック

●'87年4月号

☆特集1 ビデオゲーム調査団走る!!
・ダライアスの構造を探る!!
・必勝ゲーム予備校(スーパーバブルボブル/源平討魔伝ほか)
☆徹底研究特集
・アート・オブ・ウォー/信長の野望・全国版/バビロン
☆セガレポート
・スーパーワンダーボーイ/グレートバレーボールほか
☆ファミん子塾
・リンクの冒険/グーニーズ2ほか

●'87年5月号

☆特集1 冒険遊戯がうんとこしょっ!!
・新玉取物語/原宿殺人事件/うる星やつらほか
・ペーパーアドベンチャー とっとと王冠探し出せ!! /アドベンチャーゲーム対談ほか
☆特集2 春らんまん!! セガレポート
・ロッキー/スケバン刑事IIほか
☆AOUショーレポート
☆特別企画 セガマークIIIお買い得ゲーム虎の巻

●'87年6月号

☆特集1 やっぱり、きっぱりナムコ特集
・巨大迷路に地獄を見た!!
・さんまの名探偵
・わたしは見た!ナムコ開発部/おもしろナムコ図鑑/ナムコ青春日記ほか
☆特集2 パワー全開 セガレポート
・エンデューロレーサー/ロッキーほか
☆ディーヴァ5機種串ざし攻略法
☆特別企画 ナムコ・ゲームミュージック

●'87年7月号

☆特集1 血湧き、指おどる対マン勝負
・なぐりこみ青山球場ファミスタ激戦中継
・最新vsゲームで大爆発!!
・それいけ、やれいけBEEPERS!!初公式戦
・ファミリーボクシング/スマッシュピンポン/グレートフットボール/ロッキー
☆特集2 疾風怒濤のセガ・レポート
・ついに発見!!スペハリ戦闘機コマンド/赤い光弾ジリオン/魔界列伝/ロレッタの肖像/スケバン刑事II
☆ファミん子塾
・迷宮寺院ダババ/勇士の紋章ほか

ゲーム小僧

月よう
いいかげんにしなさい

火よう
いいかげんにしなさい

水よう
いいかげんにしなさい

木よう
いいかげんにしなさい

ファミんこ塾
［FAMINKO-JUKU］

第1回出版社対抗ナムコットファミリースポーツゲーム競技会.!!

昭和62年6月1日　ナムコ本社にて
使用ゲーム　プロ野球ファミリースタジアム
　　　　　　ファミリージョッキー
　　　　　　ファミリーボクシング
©㈱ナムコ

今月のファミんこ塾は、降って湧いたように行われた、ナムコのゲーム大会速報から。各社の意地がぶつかりあった、その結果は……。

戦え！BEEPの精鋭たち

去る6月1日、ナムコ本社ビルにおいて、ナムコ主催による『第1回出版社対抗ナムコットファミリースポーツ大会』が開催された。参加出版社は、ファミコン通信、ファミコン必勝本、㊫ファミコン、そしてBEEPの計4誌だ。

もともとこの企画、BEEPでよくやる対外試合を見てナムコが思いついた……かどうかは知る由もないが、BEEPにとってはまさにもってこいの大会である。

競技は、ファミリースタジアム(くわ)、ファミリージョッキー(頭)、ファミリーボクシング㊌の3種目。各ゲームの順位にポイントをつけ、3種目の合計により各誌で順位を競うというシステムだ。

それでは、右試合前の予想を見てから結果を読んでもらうことにしよう。

ファミスタ戦

「はっ！　俺(くわ)は今まで何をしていたんだ」。ふとテレビ画面を見ると、すでにゲームオーバー。スコアは0－5となっている。そう、これは第1戦の対必勝本戦の結果だ。

「なんてことー！　BEEP内で最強を誇る俺のFFちゃんをこんなにしたのは誰？」俺の頭は混乱していた。すべては1回の表、おうの"センターフライかなーと思ったらわかんないうちにホームラン"てやっと、対戦相手の今村君(ちなみに同い年)の愛らしい顔で歯車がくるったのだ。

「そういえば、全敗したら丸ボーズになるって編集長と約束したよーな……まずい！」

次の対戦相手は、最もマークしていたファミ通の東府屋

「私が悪うございました」「ま、これが隔週刊と月刊の実力の違いかな」

各誌試合前予想

ファミ通・試合前予想

「参加するからには、もちろん優勝を狙います。とくにファミスタは、本誌上でリーグ戦を組んでいるので負けられませんね（10,000ガバスを賭けてもいいぜー、なんてね）。ラストのファミボクには秘密兵器を出します。楽しみにしといてください」

順位	誌名
1位	ファミ通
2位	BEEP
3位	必勝本
4位	㊫

㊫・試合前予想

「やはり月刊、隔週という仕事内容を比較しても、時間に余裕のあるBEEPが有利。次に選手層の厚さでファミ通。そしてフライデースペシャルで徹底的にやりこんでる必勝本。残念ながら㊫は、代表選手の選考ミスで苦戦が予想される」

順位	誌名
1位	BEEP
2位	ファミ通
3位	必勝本
4位	㊫

BEEP・試合前予想

「うちはファミコン専門誌じゃないしィー、プロゲーマーもいないしィー、きのうは徹夜でボウリングしたしィー……。まあとにかくやれるだけやってみますけど、あまり期待はできないでしょーねえー」

順位	誌名
1位	ファミ通
2位	BEEP
3位	必勝本
4位	㊫

必勝本・試合前予想

「鶴はせんねん灸、亀は万年堂、人生の幸せはスポーツゲームでございます。ここはひとつ、勝とうが負けようが、明るく『アハハ』と笑って肩たたきあい、明日の糧としようじゃありませんか。そのラインで、ひとつおヨロ」

順位	誌名
1位	BEEP
2位	必勝本
3位	ファミ通
4位	㊫

ファミ坊だ。俺は、おもむろにジージャンを脱ぎ、戦場の第2球場へ向かう。ファミ坊は

「これがオイラの実力さっ」「まったくBEEPは天敵だね」

イスにふんぞり返っている。

「ちくしょー」。俺のイカリが伝わったのか、ふだん怒ったことのないぽとなが、ヒットにホームランにと大活躍。4—2で俺の勝ち。残るは人選ミスか、すでに2連敗の㊖T氏。もう俺の怒りは止まらない。一方的に6—0でジ・エンドだ。2位は確保したなーと思いつつ、下唇をかみしめていると、もう一方の試合ファミ通VS必勝本はファミ通がものにしたとのこと。「ちょ、ちょっと待って。すると2勝1敗で3誌（㊖を除く）が並んだのか!!」。

「いーつーもー、済まないねー」「それは言わない約束でしょ」

ナムコ審査員K氏が進行を気にしてイラ立つなか、決勝リーグが始まる。BEEP VS必勝本戦からだ。なんとしても、先ほどの屈辱をそそがねば……。先制は俺だ。りいのツーランホームランが飛びだした。

「悪いな、もらったぜ!」。そのとき俺の眼球に飛びこんできたのは、必勝本今村君のくやしそーな顔。「なんてかわいそーなの!（アブネー）」。俺が、「ホームラン一本ならあげてもいいかな?」なんて仏心を起こしたのが間違いのもと。俺の心も知らず、猛攻で逆転しやがった! 俺はまたしてもファミ通に怒りをぶつけることに（すみませんねえ）なった……。

「とほほ、負けちまっただよー。明日からオマンマの食い上げたぁ」

やっぱり俺は不幸の星の下に生まれたのか! 3誌はまたしても1勝1敗で並ぶが、得失点差で、栄冠は必勝本の手に! そして2位にファミ通、3位がBEEPだ。ちくしょー! 今度はファミ通に挑戦して、1万ガバスせしめてやるぜ! てなもんですね。

ファミジョ戦

「えー!? サミー負けちゃったのお!? ヤバイよ。他の雑誌って強いに決まってるから、オレ（編・頭）アイアンホース使ってウケだけ狙おうと思ってたんだぜ。もうそんな余裕ないよ、ルールきびしいし……。2回しか挑戦できないなんて、スターが出なかったらどーすんの!」

この格好って、本当に手綱を握ってるように見えません?

なーんてブツブツ言ってるうちに、第1競馬場にファミ通と㊖、第2競馬場にBEEPと必勝本が入場し、プレイ開始。第2競馬場では、必勝本の鈴木氏とのジャンケンに勝った私からの挑戦だ。

インターラプターを操る私は、順調に勝ち進んだ。他の種目と違って1人プレイのせいか、いまいちギャラリーが盛り上がらない。そんなとき第1競馬場から、「あ～」とも「ほお～」ともつかない異様などよめきが起こった。後でわかったことなのだが、某誌（といっても結果を見たらわかってしまうよね）のプレイヤーが、なーんと! 800万円でリタイヤしてしまったのだ!!

ともあれ、慎重に走り続ける私は、なんとかGIIに進出。ところが、運悪くジャンプカを1つも取ることができず、大障害が近づくたびに内心ビクビクもの。そして、運命のサクラダモンショウ。星が1つも出現せず(不運!)、あえなくリタイヤ。獲得賞金は、2億5300万円。

「やったぜ、2億5300万! ナムコから賞金が出ればいいのに!!」

「情けねー、こりゃペケだ」と思ったのだが、意外や意外、1回目を終わった時点では、なんと私がトップ! しかも、第1競馬場の進行がかなり早く、私が2回目をスタートするときには、すでにファミ通、㊖の3、4位が確定していたのだ。

こうなったら、気分は楽。第2競馬場では、選手同士が世間話をしながらのレースになってしまった。しかし、そこに落とし穴があった!

気合抜けした私は、オーミステークスで敗退。それでもまだ、1戦目がトップだったことで、かなり余裕を持っていた。そして、当面のライバル鈴木氏に、えらそうにアドバイスなどしていたのだ。

必勝本の選手は、お面を作るために徹夜したとか

「このレースは4コーナーを出てすぐ障害があって、あとはなーんもナシですよ」

「ここはどうでしたっけ?」

「あ、もう1個デカイのがあるから気をつけて!」

レコードカンショウが終わったころから、こんな会話も途切れがちになり、私のささやかなハイスコアを軽くクリアした鈴木氏は、4誌の読者に申しわけが立つ、堂々の賞金額で優勝したのであった。

必勝本に自分の記録を脅かされる㊖頭。記録をチラチラ見る姿がせこい。

というわけで、2種目終わった時点で、必勝本がダントツ。わがBEEPとファミ通が2位に並んで追う展開となった。

優勝の必勝本チームには、優勝杯でなく「優勝鍋」が授与された。

「こんなことなら最下位のほうがよかったなぁ」。

最下位の㊖チームには「ナムコゲームのすべてII」が。

閉会後、会場に落ちていた1足の靴。持ち主は裸足で帰ったのかな。

全員そろってスタートボタンを押せば…「ハイ、ポーズ」ってね!

ファミボク戦

うーん、ボクサーって孤独。だってファミリーボクシングは"自分のキャラを成長させる"のが楽しみでもあるのに、それをわずか2時間半でやらなくちゃいけない。ライバルよりーポイントでも多くパワーを稼ごうと、それこそ昼食もとらずに（弁当は人の手を借りて食べたけどね）必死の形相。これぞボクシングの醍醐味だあっ！ってね。

周囲のお祭り騒ぎとは無関係にひたすら練習を続けるボクサー

ボクサーには、メシ食う暇さえないのだ！ 減量しろってことかぁ！

で、稼いだパワーは18ポイント（すでに負けてる！）、こんなんで、首位を独走している必勝本の完全優勝を阻止できるのだろうか!?

出たぁ！ (芋)の必敗宣言。「サインは逆V」ってね!!

・第1試合

初戦の相手は必勝本で、パワーポイントは20。これで不必要にビビってしまったのがいけなかった。ちっともパンチが当たらない!? あれよあれよと4連敗!!

タイ式キックボクシング風の踊りを披露して会場内の失笑をかった(芋)

攻撃は、向こうがストレート主体でこちらはフック主体。ストレートが当たるのにフックはかすりもしない。

でも、時すでに遅し。(芋)は5連敗のパーフェクト負けになっていたんだとさ。

必勝本は4勝先行で余裕シャクシャク。対する(芋)は、真剣そのもの！

○必勝本（5—0）×BEEP
○ファミ通（4—1）×(勝)

・第2試合

5敗という大きな代償を払ってストレート主体の戦法を学んだボクは、ファミ通戦に不安はまったくなかった——のに、いきなり2連敗。しかも両方"必殺場外パンチ!!"。

ストレートだけでは相手が踏み込んできたときにパンチを受けやすいことに気づいた(芋)は、その後ディフェンスも効果的に使って、見事に逆転勝利をものにしたんだとさ。

○BEEP（3—2）×ファミ通
○必勝本（4—1）×(勝)

2敗の後で3連勝！ プレッシャーに弱い(芋)にしては上出来!!

・第3試合

もうすっかりコツをつかんだボクは、(勝)相手に5戦全勝。これで優勝の望みも!? と思ったら、さにあらず。なんと3誌が2勝1敗となり、勝ち数でBEEPは3位になってしまったんだ!! それにしても、ファミスタとファミボクで勝敗結果がまるで同じなのは、なにか組み合わせ方に偏りがあったのかも……いや、言うまい。——それでも……やっぱり悔しいよー!!（1位になったファミ通に勝ったのが、唯一の心の支えだ）

○BEEP（5—0）×(勝)

これでBEEP、ファミ通、必勝本は、みんな2勝1敗。しかし

○ファミ通（4—1）×必勝本

優勝決定戦にて

○ファミ通（3—0）×必勝本

BEEP無念！

総合結果は別表を見てのとおり、4誌中3位。実力では互角……なんて負け犬の遠吠えさっ！

ともかく、今大会では苦杯をなめたけれど、ナムコでは今後もこのような大会を開くそうなので、次回こそ優勝だぜぃ!!

最後に余談をひとつ。この大会では、優勝出版社賞、各ゲーム優勝者賞、応援団賞、残念力不足次があるさ賞(!?)などの賞品が用意されていたんだけど、3位（ブービー）のボクらがもらったのは、参加賞のテレホンカードだけ！ 最下位のほうが賞品が多いくらい。次回、優勝がダメならいっそ最下位狙いで!? ……ブービー。

これがゲーム大会スケジュールだ!!

9:45〜10:00	ナムコ本社集合
10:00〜12:00	ファミスタ戦
12:00〜12:30	昼食
12:30〜14:00	ファミジョ戦
14:00〜16:00	ファミボク戦
16:00〜16:30	表彰式
16:30〜17:00	片付け 終了
18:00〜	さかもり！

★ファミボクのプレイヤーは、10:00〜14:00までトレーニングモードでボクサーを成長させる。

結果報告

プロ野球ファミリースタジアム

		ファミコン通信	(勝)ファミコン	BEEP	ファミコン必勝本	勝ち点	順位
ファミコン通信	T塩崎		○ 6－4	● 2－4	○ 2－1	2	2
(勝)ファミコン	R塚田	● 4－6		● 0－6	● 3－8	0	4
Beep	F桑原	○ 4－2	○ 6－0		● 0－5	2	3
ファミコン必勝本	G今村	● 1－2	○ 8－3	○ 5－0		2	1

プロ野球ファミリースタジアム決勝リーグ

	ファミコン通信	BEEP	ファミコン必勝本	勝ち点	得失点差
ファミコン通信		● 2－4	○ 2－0	1	0
Beep	○ 4－2		● 2－5	1	－1
ファミコン必勝本	● 0－2	○ 5－2		1	1

ファミリージョッキー

		第1回賞金額	第2回賞金額	最多獲得賞金額	順位
ファミコン通信	可徳	8,300万円	14,300万円	14,300万円	3
(勝)ファミコン	是永	800万円	1,700万円	1,700万円	4
Beep	石村	25,300万円	7,000万円	25,300万円	2
ファミコン必勝本	鈴木	25,000万円	68,800万円	68,800万円	1

ファミリーボクシング

		ファミコン通信	(勝)ファミコン	BEEP	ファミコン必勝本	勝ち点	順位
ファミコン通信	川野		○ 4－1	● 2－3	○ 4－1	2 (10－5)	1
(勝)ファミコン	大竹	● 1－4		● 0－5	● 1－4	0 (2－13)	4
Beep	芋吉	○ 3－2	○ 5－0		● 0－5	2 (8－7)	3
ファミコン必勝本	辻	● 1－4	○ 4－1	○ 5－0		2 (10－5)	2

結果（ポイント）

	プロ野球ファミリースタジアム	ファミリージョッキー	ファミリーボクシング	TOTAL POINT	順位
ファミコン通信	3	2	4	9	2
(勝)ファミコン	1	1	1	3	4
Beep	2	3	2	7	3
ファミコン必勝本	4	4	3	11	1

こんな大人向けのゲームは今までなかった！ 気の利いたジャズと本格シミュレートで、大きな波紋を呼ぶか？

コナミ　ディスク　2,980円

文／オレ

この物語に登場する、おもな人物

カモ(20才)
N大2年生。東京へ出てきてビリヤードの味を知る。ビリヤード歴1年。ファッション誌を片手に、流行を追いつづけるのが生きがい。

オレ(27才)
某広告代理店勤務。ビリヤード歴は20年。毎日仕事帰りにビリヤード場へ寄り、にわかハスラーどもをたたきのめすのが生きがい！

ガキ(13才)
都立K中2年生。ゲーム歴8年。クラスに友人は少なく、ゲームセンターに友人が多い。自分の名前とハイスコアが店内に貼り出されるのが生きがい。

店員(22才)
K大4年生。就職よりも、とりあえず遊びビリヤード歴5年。顔つきは幼いが、にわかハスラーを見る目は冷たい。仕事中にビリヤードの練習をするのが生きがい。

的球の進行コース

第1ステージ
ロスアンゼルス対エリック・キッド

ACT1 店員の目は冷たく…

昨日はツイてなかった。

彼女を連れて飯田橋の**ビリヤードニッポン**に行き、景気よくボールを落とし込んでいた。最近ビリヤード、それも**ナインボール**というゲームが流行っているらしいが、俺はそのへんに転がっている"**にわかハスラー**"とはわけがちがう。小学生の頃から親父に仕込まれた筋金入りだからな。先日も、亀戸で行われた大会で優勝した俺だ、プロでも勝負をさけるぜ。

適当に相手を見つけカモっていると店員の目が冷たいのに気づいた。俺はその店を出て、別の**プールバー**でカモを見つけ、またたくまに2万円を巻き上げてやった。

「勝負の世界は厳しいんだぜ」と、すがりつく敗者（にわかハスラー）を払いのけ、立ち去ろうとした俺の肩を軽く叩く奴がいる。ふと振り返ると**目の焦点が定まらないガキ**が俺を見ている。

「おまえみたいなガキに知り合いはいねぇ」とあしらうと、そのガキは俺にいいやがった。

「僕と勝負しろ」

しばらくの沈黙の後、俺はガキに100円玉を握らせて、

「それで好きなものを買っていいから、さっさと帰りな」

と、言った。するとガキはおもむろに内ポケットからコナミのファミコンディスクソフト「**エキサイティング・ビリヤード**」を、俺の目の前につき出し、再びニヤッと笑った。

●ビリヤードニッポン
BEEP編集室御用達のビリヤード場。台数の多さと格安料金が魅力

●ビリヤード
撞球。キャロムともいう。いわゆる四撞きだーな。

●ナインボール
いまやポケットゲームの代表格。つねに数が最小のボールを狙いポケットしていく。最初に数が最小のボールに当てれば、その後手球が何番ボールに当たってもいい。9ボールをポケットすれば勝ち。

●にわかハスラー
おもに大学生やここ1年くらいで始めた人を指す。やたらマッセな

どの高等技術を使いたがる。

●プールバー
ポケット台のおいてあるカフェバー。行くのには、それなりのファッションと技術、そして度胸が必要。

●目の焦点が定まらないガキ
人の目を見て話せない。よくファミコンゲームの発売日に店の前に並んでいるのを見かける。

●エキサイティング・ビリヤード
6月26日発売の注目ディスクゲーム。高校生以上の人にはぜひ！

ACT2 余裕綽綽

俺はガキの部屋に案内された。

「このゲームで僕と勝負をするんだよ」

ガキは、余裕綽綽といった顔つきで俺を見つめた。

「ちょっと待ってくれ。俺は実物のビリヤードならできるが、こんなゲームのビリヤードじゃまるっきりできやしない」

「わかっているよ。これからかんたんに操作方法を説明するからそれで覚えてね」

勝負に負けるわけにはいかない。俺はガキの説明を聞くことにした。

「今回はナインボールで勝負するよ。まずは、ショットの方向は✚ボタンを使ってカーソルで決めるんだ。左上の拡大画面にはボールを真正面から見た画面が表示されているから、メイン画面のカーソルと合わせて打つ方向を決めるといいよ。打つ方向が決まったらⒶボタンを押すんだ。すると右上で**キュー**が伸び縮みするから、もう一度Ⓐボタンを押して打つ強さを決めてね」

「う、うん。そこまでは何とか理解したぞ。しかし、こうボールが小さいんじゃ**ボールナンバー**がわからないじゃないか」

「そういうときは、Ⓑボタンを押せばいいんだよ。そうすれば、ボールに数字が表示されるから、これでおじさんにもわかるでしょ」

「お、おじさん……（絶句！）」

「ついでに言うけど、Bボタンを押したまま✚ボタンを操作すると手球の撞く位置（**撞点**）が変えられるんだ」

「ほー、なかなかよくできたゲームじゃないか。でも、ナインボールだけしかできないのか？」

「そんなことないさ。ナインボールを含めて**4種類のポケットビリヤード**をプレイすることができるんだよ」

「へぇー、そうなのか……なんだか、NHKの何とか講座みたいな雰囲気になってきたな……」

「さぁ、キー操作が理解できたところで、さっそく勝負しようよ」

「そうしよう」

「そうそう、賭け金として、僕はこの大事なファミコンと『エキサイティング・ビリヤード』をセットで賭けるから、おじさんはさっきの人から巻き上げた2万円を賭けてね」

●キュー
ボールを撞く棒。うまいひとになるとプライベートキューを持っている。

●ボールナンバー
ボールは色や線などで区別してあ

強豪ハスラー●●●名鑑

ポール サイレント / ロバート キング / コング / ミスター モアイ / エリザベス / シンディ アーバ / エリック キッド / スティビ ナンダ / シカゴ ファッツ / レディ ミラー

誰もがやりたがるブレイクショット。はじける瞬間がたまらない。

手球（白球）

A	ストップ球
B	押し球
C	引き球
D	左ひねり球
E	右ひねり球
F	左ひねり押し球
G	右ひねり押し球
H	左ひねり引き球
I	右ひねり引き球

第3ステージ
シカゴ　対シカゴ・ファッツ

第2ステージ
ニューヨーク　対スティビ・ナンダ

る。しかしこのゲームでは、Bボタンを押すことにより区別できる

●撞点
手球（自分の撞く白い球）を撞くときの狙い点のこと

●4種類のポケットビリヤード
エキサイティング・ビリヤードは「ブレイクショット」「ナインボール」「ローテーション」「ラックゲーム」がある。「ブレイクショット」は1人用の9ボールのゲーム。「ナインボール」は2人から参加できる対戦モード。実力はあまり関係なく、初心者でも勝負になるゲーム。「ローテーション」は、この場合10コのボールを使い、1から順番に落として行く。落とした番号がそのまま得点となり、合計で過半数の得点を得れば勝ち。「ラックゲーム」はベーシックゲームともいい、どのボールを落としてもよく、より多くのボールを落とした人が勝ちというルールのものである。

中心撞き
手球は止まる
的球は前進

ATC3 2万円のゆくえ

じゃんけんの結果、俺が**ブレイク**をすることになった。カーソルを合わせ、最高の力で**手球**を撞くと、ボールは勢いよく弾け飛び、3番と4番のボールを**ポケット**することができた。

「なーんだ。かんたんなものだな。この分なら、おじさ……いや、俺の勝ちだぜ」

そんな挑発に動じるガキではない。ガキはフンと鼻を鳴らして早く次を撞けと目で催促した。

次は、1番のボールを狙う。しかし、中間に6番のボールが邪魔して真っすぐ狙うことができない。ここは、クッションを利用して**バンクショット**するしかないな、という読みをわずか0・5秒でした俺は、手球を**ひねって**撞いた。しかし、ゲームでのコツが飲み込めていない俺は、ひねり過ぎて1番のボールをはずし、7番のボールに当ててしまった。

フリーボールの権利を手にしたガキは、何のためらいもなく1番のボールを沈め、続いて2番、5番と連続で沈めた。

「なかなかやるじゃないか。おまえはこのゲームばかりやって遊んでいるんだろう。それじゃ、俺が負けるのも目に見えているんじゃないか？」

「そんなことないさ。勝負は時の運だからね」

Bボタンを押せば、ボールナンバーが一目でわかる。

「生意気な……」

ここまで言われてはガキに負けるわけにはいかない。俺は意地になってボールをポケットすることに集中した。

――ついに、残るボールは8番と9番。しかも、俺の順番ときている。さらに、幸運なことに8番のボールはかんたんに沈めることができる位置にある。俺はなかば勝ったような気分で手球を撞いた……。

よほどついてなかったのか、それともゲームをなめきっていたのか、俺は8番のボールを沈め損なってしまった。手球を弱く撞き過ぎたらしい。8番のボールは、**コーナーポケット**のへりに虚しく残ってしまった。

それを見たガキは、画面をにらみつけ、手球で8番のボールはおろか、9番のボールまで一緒に沈めてしまった。**キャノンショット！**

負けた……、ファミコンゲームとはいえビリヤードで負けることは俺にとって大きな屈辱だ。

「ふふふ、僕の勝ちだね。でも、

ＣＰＵと対戦すると、「賭けをしないか？」と、誘ってくる。

僕の運がよかっただけだよ。おじさんも初めてにしては、なかなか上手だったよ。さぁ、約束どおり2万円ちょうだい」

「ま、待ってくれ。もう一度、もう一度だけチャンスをくれ。そうすれば俺が必ず勝つ、勝ってみせる……」

しかし、ガキは、すがりつく敗者の俺を払いのけて言った。

「勝負の世界は厳しいのさ……」

このゲームはハンパじゃない。子供だましでもない。これは、大人が真剣に遊べるゲームだったんだ。BGMだって渋いジャズだし、対戦相手だって、人間同士の他にCPUから数人選べる。これは、ビリヤードに必要なノウハウをすべて盛り込んだアダルトでエキサイティングなゲームだったんだ。俺がバカだった、あんなガキに負けるとは…。

俺は、いつまでもガキの部屋で画面を見つめながら反省した。

そして、おもむろにコントローラーを拾い上げ、にわかハスラーに変身していった……。

バンクショット

コンビネーションショット

キャノンショット

●ブレイク
ゲーム開始のショット

●バンクショット
的球がクッションに当たってからポケットにはいるように撞くこと

●ひねり
手球の左右いずれかの端の部分を撞いて左右にかたよらせて進ませる撞きかた

●フリーボール
手球が的球に当たらなかったり、スクラッチ（手球がポケットに落ちてしまう）などの反則をおかしたとき、相手に与えられる優先権。このゲームでは、オートかマニュアルで手球の位置を設定できる（ただし1人用「ブレイクショット」では不可）。ちなみに普通9ボールでは、手球を好きな位置に動かしてもよいルールになっている。もっとくわしく知りたい人は、本でも読んでちょ

●コーナーポケット
左右4すみのポケットのこと。中心にあるのは、サイドポケットという

●キャノンショット
手球を第1的球にあて、その手球で第2的球を狙うショット。

黄色いボールを見事に沈めた瞬間。どう、うまいでひょ～。

ファール セットモード゛ハ?
● 1. オート デ゛オマカセ
2. マニュアル モード゛

NAME	BALL	TOTAL		AVL.
タケジ゛ョン		1	6	.0392
サミュエル・ウイ	1 2	0	5	.0294

ポーズをかけると、試合の途中経過が表示される。

第7ステージ
ニューヨーク　対ロバート・キング

第6ステージ
ビバリーヒルズ　対エリザベス

剣をブンブンふりまわし、風魔よ龍骨鬼を倒すのだ！　ドラキュラ以来のホラーアクション、2Mで登場だよ。

コナミ　ROM　4,900円

文／TAKE　ON！

ぷろろーぐ

これは　もう　むかしばなしとも　よげんともつかぬ　まぼろしの　でんせつじゃ
はるかなときをこえ、まれき　がんねん　りゅうこつきが　じごくかいより　めざめた。ちじょうかいの　へいわを　まもるために、ふうまは　たちむかったのじゃが、ともに　たたかった　あに　ふたりは　りゅうこつきに　ころされ　かほうの　はどうけんも　うばわれてしまった。じゃが、ふうまは　かなしみを　ふくしゅうの　きもちにかえ、かならず　りゅうこつきを　たおし、はどうけんを　とりもどすことを　ふたりの　あにの　ぼしんに　ちかったのじゃ。
おお、いま　そなたの　うしろに　ふうまが　みえる。ふうまの　でんせつが　よみがえったのじゃ。めざすは　きょうきとう。りゅうこつきのすむ　まの　しまじゃ!!

げつ・ふうまでん

発売前から鳴り物いりで宣伝されていたコナミの「月風魔伝」。ボクは読み間違えていたんだけど、「ゲップーマデン」ではなく、「ゲツ・フウマデン」と読むんだって。月氏一族の風魔君が主人公のゲームなんだ。かんたんにいえば、剣を3本手にいれて、龍骨鬼をやっつけるというアクションゲームなんだ（もっと感情移入したかったら取説を読んでちょうだい）。

まず金をためろ！

龍骨鬼のいるという狂鬼島へ行くためには、鬼顔島、獄門島、三首島の三島を経由しなければならない。風魔君はそれぞれの島で、鳥居の中にひそむ敵と戦いながら狂鬼島を目指すわけだ。

このゲームはマップ（上から地形をみている）画面を中心に、突入する場所に応じて3Dアクション画面、横スクロール画面の戦闘シーンになるというゲームシステムになっている。

キリモミしながら鳥居にはいると、そこはもう〝トワイライトゾーン〟。いわゆる64ドット×64ドットの巨大キャラがブンブン襲ってくるぞ。風魔君は当然剣をスラッと抜いて立ち向かっていく……しかし、「うわっ、やられた！　骨になっちゃった」。

「うわっ、やられた！　骨になっちゃった」。

「うわっ……」

以下同文。

おそらく剣だけでは、勝ち進めないだろう。アイテムショップに行って、武器を買う必要が大アリクイだ。

しかし、お金を稼ぐのは意外と楽！　熱玉竜のところで行ったり来たりすればいい。ここで注意しなければならないのは、熱玉竜が火を吐き始めない、丸まった状態のうちに倒すということだ。3、400円くらいすぐたまってしまうぞ。アイテムショップは遠くに行けば行くほど値上がりしていくので、お金は稼げるだけ稼いでおいたほうがいい。それにしてもこのゲーム、お金を稼ぐのがなんだか楽すぎる。〝お金を稼ぐ〟と

大きな岩をホーンッと投げてくるふところに入るのだっ！

これがマップ画面　鬼にさわると戦闘シーンになるぞ！

このモスラは、火を吐きはじめるとやっかいだぞ。

邪鬼はなんとしても倒せ！　倒さないとつぎの島にいけないぞ！

か〝経験値を稼ぐ〟ということでアクションゲーム本来の楽しさを損なわないように、という配慮だろうか？

飛び道具を使え！

さてお金が十分にたまったらアイテムショップを探そう。最初に買うのは体力回復用の薬だ。薬は1本以上持っていられないので、体力満タンにして1本持てる状態にしておこう。

体力がいっぱいになったら今度は武器だ。まず最初は、剣と手裏剣を揃えておけばいいだろう。剣は壁を壊すためのもので、これがないと先に進めないぞ。壁が壊わせるようになったら、タイコが手に入るはず。タイコが手に入ったら、それでバシバシいこう。連射はあまり効かないけれど、最初は十分使えるアイテムなので、当分お世話になると思うよ。これは一度買ったら手放せないアイテム（というか攻撃用のアイテムは、手放そうと思っても手放せない）だよ。

とくに鬼顔島の北側にいる邪鬼（島を渡るために必要な鬼面符が手に入る）には効果的な武器なのだ。接近戦でシュシュシュッと決めよう！　ほかにも攻撃用、防御用のアイテムはまだまだあるけれど、さしあたってはこれで十分だろう。ま、後の展開を考えれば買っておいても損はないだろう。

この位置ならエレベーターにはさまれずにすむぞ。

毛細血眼（ガン）だって。〝○トロイドォォォ〜〜〜ッ！

こいつは死門。〝ドラキュラ〟のシモンのなれのはてらしい？

3Dシーンに出現する敵！　これで迷路も楽しいね。

剣の先で切れ！

さて、横スクロール戦での注意だけど、やみくもにブンブン剣を振りながら進んでいるようじゃあダメだよ。敵が来たら、少し距離をおいてザクッザクッと切ってあげよう。くれぐれも剣の腹というか根元で切らないように！　相討ちになっちゃうぞ。

あとアクション面での注意は、ジャンプに関することだ。最近のコナミのゲームではめずらしく、ジャンプに強弱がつけられるので、穴を跳び越えるときは慎重にいこう。何しろ穴に落ちても黄泉の国はないので、いくら金を持っていても1ミスだからね。場所によっては天井に当たるとダメージをうけるところもあるので、ジャンプは加減して跳ぶようにしよう。

一番困るのが穴だらけで連続ジャンプをしなければいけないときだ。敵も風魔君を穴に落とそうと思って、いきなり地面から湧いてドツいてきたり、空中からボディアタックしてきたりするので、飛び道具があれば正面の敵を消しながらゆっくりと進める。しかし、剣だけのときはほとんど運。目をつぶって突っ込め！

なーんて戦いに明け暮れていると、背景のオドロオドロしさがなかなか優れていることに気がつかないかもしれない。

3D迷路でザッザッザッ

おそらく第1の島・鬼顔島はそんな感じで抜けられたと思う。次は獄門島だ。ここにはこのゲーム最大の目玉・3D迷路が登場する。

〝ゴエモン〟なんかと違って、画面に風魔君が登場してザッザッザッと歩くんだ。オマケにとちゅうで敵と闘ってしまうんだからびっくり！　袈裟がけに剣を振りおろす姿がカッコイイので、ボクは思わず素振りを100回やって肩が痛くなってしまった……わけないか。何しろゲーム内容全部3D迷路にしてもいい！　と思っちゃうくらいのカッコよさだ。ここを抜けると1本目の波動剣を持つ敵に会えるんだけど……。

今回は開発中ということで、とちゅうまでしかプレイできなかったけど、2メガといっても変にハマることなく、次々と展開が楽しめるゲームだと思う。ただいろいろな要素を詰め込みすぎたきらいがあるので完成バージョンはそれらを五目チャーハンのように美味しくまとめてくれることを期待し、今月はおしまい！

こいつが1UP。ワラ人形なんてちょっとブキミだね。

アイテムショップでお買い物。買える物はみんな買っちゃえ！

ギョエー！　なんだこいつは？ 倒せば1本目の波動剣が…。

クレオパトラの魔宝

アドベンチャー＋RPG。しっかりとした設定とグラフィック、音楽は、一見の価値あり！

DOG　ディスク　3,300円　桑原 修

プロローグ

「私の担当したゲームが、ついにできましたっ!!」とスクウェアの人見嬢がBEEP編集室に姿を見せたのは、よく晴れた日のけだるい午後だった。しかし突然であったため、こちらにページの空きはなかった……。

「そこをなんとかお願いしますよ！」。彼女はあくまで元気そのものである。あい変わらずウルサイ。僕は、その元気に圧倒され、つい「うん、いいよ」といってしまった。うーん、春の午後というのは怖い。という具合に緊急でこのページは構成される——。

このゲームはボクが主人公である。考古学者の父とともにアレクサンドリアで発掘調査をするうち、恐ろしい事件に出合う。父に悪霊がとりついたのだ！　このままでは世界中に悪霊がはびこり、父の命も……。悪霊を封じこめ、父を助ける方法は一つ。"クレオパトラの涙"を見つけ、イシス女神の化神・クレオパトラの力を借りることだ。ボクは焦る気持ちを抑え、手がかりを求めてエジプトの灼熱の大地を歩きだした。この先、どんなことが待ちうけているのだろう……。

いきなり敵だ。ひとまず逃げて武器を買いに行こう。

スフィンクスの中の隠し部屋。ここで何をすればいいのだろう。

巨大なスフィンクス。"しらべる"といいことがあるんじゃないかな。

アドベンチャー？ RPG？

そして僕（ボクではない）は取材へと出かけた。

人見（以下(人)）「このゲームはアドベンチャーRPGなんですよ」

僕（以下僕）「すると、ファミコンでいうアドベンチャーRPGですか？」

(人)「いーえ。本当に新ジャンルといえる、アドベンチャーRPGです」

僕「ひえー」

そうなのです。"クレオパトラの魔宝"は静止画面（ホントはアニ

街の4つのお店

▶武器屋・ムハンマドの店。美しい肉体作りに命を賭ける、へんな人。

▶土産屋・クレオパトラの店。戦闘には関係ないが、謎を解くのに必要なものがある。

▶宿屋・アマーダおばさんの店。戦いでHPが下がったら、ゆっくり休もう。

▶道具屋・アラジン爺さんの店。何でもよく知っている情報通。おもしろいことが聞ける。

▷すすむ
みる
とる
いのる
ばしょいどう
もちものみる

アイルがわの ほとりにある ちいさな しんでん……
これが めがみのしんでん と よばれる たてものだ.
ふたいの めがみの ちょうこくだ.
しんでんの おくに おかれている.

ここは女神の神殿。どうすれば、ここへ来れるのか……。

メーションだけど）上で戦闘して経験値やお金を貯め、またその画面上で本物のアドベンチャーをするという画期的システムなのだ。

そのアニメーション画面では、エジプトを舞台に、街、スフィンクス、カルーン湖、女神の神殿など、多数の美しいグラフィックを楽しむことができる。遺跡や街ではボク（僕ではない）に襲いかかる敵が20数種類もいるんだ。

今まで、一つのゲームのなかに、アドベンチャーとRPGが混在するのはあったが、それとは別物なのだ。ディープダンジョン＋水晶の龍ってかんじかな。

あるていど、最初のほうの謎はかんたんにできているのも親切このうえない。全部は見せてもらえなかったが、次々にテレビに映し出される謎の画面やエスニックな音楽、そして謎の数々を見るうちに、どんどん引きこまれてしまった。そして全身にはトリ肌がたち、目尻の奥に何か熱いものがこみあげ、開いた口はふさがらず……そんなはずはないけどね。

キミの購売意欲は盛りあがるか!?

スタートボタンを押せば、ディスク特有の「ガッチャンガッチャン運動」が始まる。そして、いきなり街からスタートだ。ここでは〝土産屋〟〝武器屋〟〝宿屋〟〝道具屋〟がある。後々に必要となるものを揃えておこう。店に行く間に、いろいろな敵が出現するだろう。しかし最初は悪徳商人だけを倒すように心がけよう。他の敵は、まだ相手にならないぞ。店で話をしたり、買い物をしていると必然的に〝スフィンクス〟へ行けるようになるだろう。さあ、このあたりから、やっとアドベンチャーゲームらしく謎がふくらんでくる……。カルーン湖、女神の神殿、砂の塔へと舞台は動き、砂の塔では左の写真のような、強烈な個性を持つ敵が待ちうけている。こいつらは動きも速く、HPも高い。なかなか倒せないかもしれないね。そして塔を登りきったところにある青銅の扉……。その先はキミたち自身の手で解き明かすのだ。

▷みる
すすむ
ばしょいどう
もちものみる
ロード．セーブ
ステータス

めがみのちょうこくの うらがわの かべに．しょうけいもじが きざまれているぞ！

神殿内部のカベに、象形文字があった。見のがしてはいけない。

どう？ どんなゲームかわかってくれたかな？ 取材したのが開発途中バージョンだったため、みんなの手にとどくころには多少の変更があるかもしれない。まあそのときはゴメンナサイということですな。このゲームはアドベンチャーの要素が強いだけに、くわしいヒントや攻略法は教えることができない。しかしアドベンチャーは自分の手で解かなくちゃ、おもしろくもなんともないぞ（最近アドベンチャーのヒント教えてという電話が多くて）。では発売をお楽しみに！

砂の塔でキミを待つ！

▷みる
すすむ
ばしょいどう
もちものみる
ロード．セーブ
ステータス

ぼくは いま．すなのとう を みあげている．いまにも
くずれそうな たかい とう だ．

砂の塔は〝ゴゴゴ……〟と現れる。

レッドバット
一番弱いが、3匹いるから用心

スコルピオ
この中では比較的弱いほう

コブラ
部屋の中に現れる強敵

アヌビス
可愛い顔のわりに強い！

グラスナーガ
こいつも強いが、さらに強力な敵も

トト
見たら忘れられないこのしぐさ

これはセベクの像だ。セベクはワニの姿をした水の守り神だそうだ。

1球団登録選手30人。計13チームで390人のすごいデータ量でせまる、超越野球ゲーム。

ジャレコ ROM 5,500円

文 我流子

ゲームに登場する球団名、選手名はすべてフィクションであり、実在の球団、選手とは何ら関係ありません。

夏の夜に野球ゲーム

ジャレコの新作『燃えろ!!プロ野球』がいよいよ登場だ。

夏の暑い夜を楽しく過ごすにはスポーツゲームしかない! それもビールと枝豆がよく合う野球にかぎる。しかし野球ゲームには、不朽の名作とまでいわれたナムコの『ファミリースタジアム』があるのも忘れてはいけない。はたして『燃えろ!!プロ野球』がファミスタを超えるものとなるか? 比較しながら紹介してみよう。

YGクラブのクロマテ

ファミスタとの比較 攻撃編

燃えろ!!プロ野球は、1人用ゲームと2人用ゲームの2種類がある。

1人用ゲームは、好きなプロ野球チーム12の中から1チームを選び、他11チームとの試合を3試合を1組として、計132試合プレイする。その中で80勝すると優勝できるわけだ。同じ1人用ゲームでもファミスタとは大違い。より本格的ペナントレースの気分が味わえるのだ。ゲームが終わるとパスワードがでるので、長丁場でも安心だね。

2人用ゲームは、13チーム（0Bクラブが入っている）の中から選んでプレイを楽しむ。ファミスタでは、2人でプレイするのがメインの遊び方だったけど、燃えプロは1人でも2人でも、十分に楽しめるぞ。

1チームは、バッター18人、ピッチャー12人の合わせて30人で構成されている。

バッターのデータは昨年のデータや大リーグ時のデータを参考に、打率や走塁力等が設定されている。

またピッチャーのデータもいろんな要素を取り入れているのだ。ピッチャーはスタミナが決まっていて先発型、リリーフ型、2種類のグループに分かれ、先発型は3連戦の1試合のみで先発でき、その他の試合ではリリーフで登板できるのだ。

登録選手の豊富さと、設定の細かさが、このゲームの売りなんだよね。ファミスタみたいに控え選手が少なくないから、30人もの選手の能力を覚えるのってけっこうたいへんだね。

さてこのへんで、見た目の大きな違いもあげておかねばなるまい。ファミスタがバックネットナナメ上から捉えたものだったのに対して、燃えろ!!プロ野球は現在のテレビの野球中継によくみられる、センター方向から投手とバッターをうつした形になっている。ファミスタでは、ベースを中心に球をコ

YGクラブのカトリ

防御率をよくみて、先発投手を選択しよう。

バースのいちげき!!

アウトコース低め

アウトコース超低め

かまえてるところ

インコースまん中

アウトコースまん中

インコース低め

アウトコースまん中ちょい上

インコース高め

アウトコース高め

変化球にタイミング合わず! ピッチングは奥が深いぞ。

ホームランが出ると、オーロラビジョンにデモが映し出される。

ントロールする2次元のゲームだった。それに対し燃えろ!!プロ野球は、高め、まん中、低めというボールの高低や、アウトコース、インコース、まん中の左右のコース分けができる。

またピッチャーのプレートを動かすことでも変化がつけられるので、より3次元的な構成になっているのだ。これは、大きく野球ゲームの雰囲気を変えてしまっている。ピッチングの幅がより深まり、バッティングは難しくなってしまっているのだ。うーむ、奥が深い! かといって燃えプロのほうが優れているというわけでもない。ファミスタの優れた部分は、いかに絶妙のコントロール技術で敵をかわすかという点にあったし、燃えプロは左右の振り分けと高低でいかに相手の読みを外すかという点にあるからだ。

バッティングは、ファミスタではバッターボックスを自由に動くことと、バント、ヒッティング程度しかなかった。しかもダウンスイング、アッパースイングというテクニックがひそかにあったのも、あまり知られていない(見た目はわからん)。燃えプロではコースの3種類と高低の3種類、併せて9種類の打ち方プラス、3種類のバントがある。その中にも、まん中の高さの球をすくいあげたり、アッパースイングをもっと凄くした超アッパースイングという秘技もあるのだ。ひとえにピッチング技術の向上がこの複雑なバッティングを生んだといえるのでは? また、ファミスタになかったエンタイトルツーベースがあるのもうれしいことだ。

このゲームはファミスタと違い、代打選手の守備位置が内野、外野、捕手の3種類に決められているので、代打をだしてもそのまま守備につけない場合があるので気をつけるように。

これはでかーい! またしてもホームランか?

ホームランにお出迎えのチームメイトも……。

決死のスライディングのかいあって、セーフの判定。

ファミスタとの比較 守備編

ファミスタでは、守備のときに何人もの選手を動かしてプレイをしたが、少しでも球の落下地点を誤ると、とんでもないことになってしまったものだった。それに対し、燃えろ!!プロ野球では、打球の一番近い者のみが移動して打球の処理をすることができ、2番目に近い者が球のバックアップにまわるという形をとるのだ。

また、横浜球場をモデルにしているので非常に球場が大きく感じるし、打球のバウンドや走りもたいへんこきみいい。

走塁操作では、ちょうどファミスタと逆の形をとり、進塁、盗塁のときには、ランナーのいる塁を押してBボタンを押す。帰塁も同様にランナーのいる塁を押してAボタンという操作をするのだ。これは、ファミスタをやりこんでいる人はなれるまで大変かもしれない。

また遊びとして、アトラクションが入っている。アトラクションはオーロラビジョンに表示される。その種類は、ホームランのときの選手の出迎え、ピッチャー交代のときにリリーフカーに乗って代わりのピッチャーが出てくる、代打に出てくるバッターのアップ、デッドボールのときの抗議シーン、優勝パレードで、それらがそこに映し出される。

バントにも、高低がつけられるから、確実に!

YGクラブのスミ

野球シミュレーション

燃えプロのシステムはわかってくれたかな。すべてをファミスタと比較してきたが、きみたちはどう感じた? このゲームはファミスタの大ヒットを意識して作られているのは明らかだろう。随所に「ファミスタを超えてやろう」という意気込みが感じられ、好感が持てる。このゲームはたいへんこまかいデータがたくさんはいっておもしろい。また投球の組み立てをうまく組めるようになるのが大変だろうが、なれれば本当の野球に近いので、是非やりこんでほしい。やりこむほどに味の出るゲームだ。ファミスタ以上に、プロ野球をシミュレートしている傑作だ。

代打男登場! でも誰が出てもデモは変わらないよ。

抑えの切り札イシモト投入。リリーフカーでかけつけるぞ。

YGクラブのサンチェ

登録選手 全データ公開!!

役にたてればうれしいのだけど……

YWクラブ

打順	No.	選手名	打率	本塁打	打席	走力	守備位置
1	31	ヤシキ	310	8	右	9	8
2	44	カトウ	287	9	右	8	7
3	3	タカギ	318	6	左	8	4
4	7	ポンセ	336	32	右	6	9
5	2	カタヒラ	321	17	左	2	3
6	26	タシロ	301	22	右	4	5
7	1	ヤマシタ	321	7	右	6	6
8	22	ワカナ	279	6	右	2	2
	59	ヤマサキ	316	3	左	8	6
	6	タカギ	256	2	左	5	2
	8	オオノ	287	2	右	5	2
	20	ヒラタ	267	7	右	4	2
	32	タカハシ	318	2	右	7	2
	35	ホリバ	298	1	右	2	1
	38	カワノ	290	2	右	6	6
	43	ムラオカ	281	0	右	8	2
	46	ミヤシタ	267	3	左	8	6
	67	イケノエ	301	2	右	6	2

No.	選手名		球速	スタミナ	たて変化	よこ変化	防御率	フォーム	タイプ	打率	走力
10	キダ	左	146	9	3	4	3.62	A	先発	095	2
11	ホリイ	右	140	8	3	2	3.93	A	リリーフ	138	1
13	ナガイ	右	131	8	2	4	4.08	B	リリーフ	092	1
15	カドタ	右	137	8	2	3	2.47	A	リリーフ	081	1
16	カケハタ	右	143	9	3	2	3.74	A	先発	125	1
17	サイトウ	右	146	7	4	4	1.85	A	リリーフ	103	1
19	ナカヤマ	右	140	9	2	2	4.00	A	先発	083	1
24	エンド	右	146	10	4	4	3.01	A	先発	192	1
28	ニウラ	左	140	9	4	3	2.53	A	先発	062	1
30	トマリ	右	146	8	4	3	4.85	A	リリーフ	153	1
50	アイカワ	右	140	9	2	3	4.75	A	先発	221	1
54	タイモン	右	137	9	2	3	4.71	A	先発	098	2

CDクラブ

打順	No.	選手名	打率	本塁打	打席	走力	守備位置
1	3	ヒラノ	301	10	右	4	8
2	37	スズキ	308	11	右	6	4
3	4	ゲーリ	331	40	左	3	3
4	6	オチアイ	356	50	右	2	5
5	5	オオシマ	316	20	右	4	7
6	7	ウノ	336	30	右	6	6
7	23	カワマタ	314	15	左	5	9
8	9	ナカオ	303	10	右	8	2
	1	フジオ	335	10	右	6	2
	2	オノウエ	301	5	右	4	2
	8	オオイシ	286	0	右	4	1
	14	ホウライ	251	4	左	6	6
	24	ニムラ	272	2	右	5	2
	25	トヨダ	301	1	右	4	6
	27	ウチダ	298	1	右	4	1
	31	イシイ	272	2	右	6	6
	38	シマダ	283	0	左	6	6
	40	フシナミ	325	5	左	6	6

No.	選手名		球速	スタミナ	たて変化	よこ変化	防御率	フォーム	タイプ	打率	走力
11	フルカワ	左	143	7	3	3	3.33	A	リリーフ	196	1
12	サイトウ	右	134	8	3	2	4.50	B	リリーフ	163	2
13	コンド	左	146	8	2	3	3.35	A	リリーフ	192	2
16	ミヤシタ	右	146	9	2	3	3.59	A	先発	133	1
18	カシマ	右	140	9	2	2	4.58	A	先発	198	2
19	ヨネムラ	右	140	7	2	3	4.20	A	リリーフ	162	1
20	コマツ	右	149	9	4	4	3.07	A	先発	083	1
21	スキモト	右	143	9	4	2	3.55	A	先発	092	1
28	ミヤコ	左	137	8	2	3	3.73	A	リリーフ	165	1
29	スズキ	右	140	9	4	3	3.37	A	先発	158	2
33	カク	右	149	7	4	3	3.58	A	リリーフ	172	3
47	ソタ	右	137	8	2	2	4.29	A	リリーフ	136	1

YSクラブ

打順	No.	選手名	打率	本塁打	打席	走力	守備位置
1	39	シブイ	298	4	右	8	7
2	5	スミ	301	10	右	6	4
3	50	ホーナー	467	60	右	4	3
4	9	スギウラ	331	30	左	3	8
5	2	レオン	336	34	右	2	5
6	8	ヒロサワ	318	18	右	5	9
7	28	ヤエカシ	268	16	右	2	2
8	36	イケヤマ	285	2	右	5	6
	1	ワカマツ	321	21	左	2	6
	4	アオシマ	268	0	右	4	2
	6	ミスタニ	301	4	左	3	2
	10	アライ	321	0	左	5	6
	26	ハタ	268	2	左	5	1
	29	アシサワ	267	0	右	3	1
	35	オガワ	301	8	右	5	6
	37	イワシタ	311	0	左	5	6
	46	クリヤマ	316	4	右	3	2
	59	ケンオカ	292	0	左	5	6

No.	選手名		球速	スタミナ	たて変化	よこ変化	防御率	フォーム	タイプ	打率	走力
11	アラキ	右	146	9	3	3	3.37	A	先発	224	3
12	ヤノ	左	140	9	2	4	4.53	A	先発	098	1
14	ミヤモト	右	134	9	3	2	5.13	A	先発	168	1
18	イトウ	右	143	9	2	3	4.10	A	先発	171	1
19	カジマ	左	140	8	3	4	4.04	A	リリーフ	147	2
20	ナカモト	右	122	7	3	4	3.20	A	リリーフ	081	1
21	ニシオカ	右	143	7	3	2	3.80	A	リリーフ	138	1
24	オオカワ	右	137	8	3	3	5.02	A	リリーフ	191	1
32	オバナ	右	140	9	3	4	3.83	A	先発	154	1
34	タカノ	右	149	10	4	4	3.10	A	先発	172	1
43	アイ	右	137	7	3	3	3.97	A	リリーフ	098	2
47	ウチヤマ	右	140	7	2	3	4.50	A	リリーフ	067	1

HCクラブ

打順	No.	選手名	打率	本塁打	打席	走力	守備位置
1	2	ヨシヒコ	325	21	右	9	9
2	1	ヤマサキ	312	10	右	8	6
3	9	オサナイ	321	25	左	6	3
4	45	ランス	335	40	左	2	7
5	3	キヌカサ	302	24	右	2	5
6	0	ナカシマ	315	12	左	8	8
7	42	Gソン	321	20	右	2	4
8	40	タツカワ	302	9	右	2	2
	4	シウダ	278	5	左	7	2
	6	コハヤカ	336	20	右	4	2
	7	オガワ	316	2	右	6	6
	10	サイトウ	283	5	右	5	2
	12	モリワキ	298	5	右	5	2
	25	キノシタ	301	10	右	5	2
	27	ハラ	300	3	右	6	2
	28	ニシダ	291	15	左	4	6
	36	イマイ	283	6	右	7	6
	41	ヤマナカ	285	5	右	5	2

No.	選手名		球速	スタミナ	たて変化	よこ変化	防御率	フォーム	タイプ	打率	走力
14	ツダ	右	152	7	4	3	2.08	A	リリーフ	164	2
16	ナカトミ	右	149	10	2	3	3.04	A	先発	223	4
17	クリタ	右	137	8	2	2	4.50	A	リリーフ	091	5
18	シラタケ	右	143	9	2	3	3.78	A	先発	083	3
20	キタヘフ	右	146	9	4	4	3.60	A	先発	154	1
21	タナカ	左	143	8	2	2	4.40	A	リリーフ	103	2
22	アダチ	右	134	8	2	3	4.20	A	リリーフ	083	1
24	オオノ	左	143	9	3	2	2.74	A	先発	265	3
29	コバヤシ	右	137	8	2	3	3.77	A	リリーフ	098	2
34	カワハタ	右	134	8	4	3	2.83	A	リリーフ	092	2
35	カワクチ	左	137	9	3	3	3.01	A	先発	163	2
47	カネイシ	右	143	9	3	2	2.68	A	先発	275	5

YGクラブ

打順	No.	選手名	打率	本塁打	打席	走力	守備位置
1	2	マツモト	308	3	右	9	7
2	6	シノスカ	338	8	左	4	4
3	7	ヨシムラ	332	30	左	6	9
4	49	クロマテ	360	40	右	4	8
5	8	タツノリ	318	40	右	5	5
6	24	ナカハタ	331	20	右	6	3
7	25	コウノ	285	10	右	8	6
8	15	ヤマクラ	252	8	右	2	2
	23	ウエダ	286	1	右	8	2.
	9	アリタ	256	5	右	1	1
	10	オカモト	290	2	左	4	6
	27	フクオウ	291	5	左	6	2
	37	サノ	256	2	右	2	1
	45	オカサキ	301	10	左	5	2
	50	コマダ	315	15	左	4	6
	51	イシイ	285	6	右	7	6
	60	カワイ	276	5	右	5	2
	64	フシモト	327	10	右	9	6

No.	選手名		球速	スタミナ	たて変化	よこ変化	防御率	フォーム	タイプ	打率	走力
11	スミ	左	134	7	4	4	2.78	B	リリーフ	098	2
13	ミヤモト	左	140	8	3	3	3.95	A	リリーフ	152	3
17	マキハラ	右	155	9	4	2	2.29	A	先発	168	2
18	クワタ	右	143	9	4	3	3.32	A	先発	233	4
20	サンチェ	右	149	7	4	4	2.32	A	リリーフ	000	1
21	カトウ	右	140	8	3	3	2.76	A	リリーフ	195	1
26	ニシモト	右	137	9	2	4	3.89	A	先発	242	1
29	カトリ	右	137	8	3	3	2.32	A	リリーフ	086	1
30	エガワ	右	149	9	3	4	2.69	A	先発	252	3
31	ミズノ	右	140	8	3	3	3.59	A	リリーフ	168	3
41	サイトウ	右	134	8	4	4	2.80	A	リリーフ	232	3
67	キノシタ	左	131	7	2	3	3.86	A	リリーフ	088	1

HTクラブ

打順	No.	選手名	打率	本塁打	打席	走力	守備位置
1	7	マユミ	321	28	右	7	9
2	8	タオ	313	20	左	6	8
3	44	バース	400	47	左	2	3
4	31	カケフ	331	35	左	4	5
5	16	オカダ	322	30	右	4	4
6	9	サノ	298	15	右	5	7
7	30	ヒラタ	308	5	右	7	6
8	27	シマダ	288	5	右	2	2
	1	ヒロタ	312	5	右	5	6
	2	カシハラ	336	17	右	2	6
	3	ナカサキ	318	10	左	2	6
	5	キタムラ	285	2	右	9	6
	6	ワダ	298	5	右	9	2
	14	ヤギ	310	3	右	10	2
	22	キド	268	5	右	4	1
	35	ハツトリ	257	3	右	6	2
	37	ナガオ	301	3	左	2	2
	38	ヤマカワ	289	2	右	4	1

No.	選手名		球速	スタミナ	たて変化	よこ変化	防御率	フォーム	タイプ	打率	走力
4	キーオ	右	149	9	4	2	2.68	A	先発	092	2
12	フクマ	左	134	8	2	3	3.44	A	リリーフ	063	1
15	シマダ	左	140	9	2	4	3.56	A	先発	182	2
17	イノマタ	右	143	8	3	3	3.20	A	リリーフ	163	3
18	イケダ	右	149	9	2	4	3.18	A	先発	198	3
19	ナカニシ	右	134	7	4	2	2.94	A	リリーフ	132	2
20	イトウ	右	149	9	2	2	4.40	A	先発	065	3
21	トウヤマ	左	143	9	2	3	4.22	A	先発	032	1
25	ヤマモト	左	134	7	4	3	2.66	A	リリーフ	081	2
26	クドウ	右	134	8	3	4	3.74	A	リリーフ	081	2
28	ナカタ	右	131	9	2	3	4.35	A	先発	134	3
48	ナカダ	左	143	9	3	3	3.10	A	先発	129	2

※投手のスタミナ、走力、打者の走力は10段階。投手のたて、よこ変化は4段階。投手のフォームはAがオーバー、スリークォーター、サイドスロー。Bがアンダースロー。控え打者の守備位置は、1が捕手、2が内野手、6が外野手です。

HTクラブのキーオ

HBクラブのヤマダ

LOクラブ

打順	No.	選手名	打率	本塁打	打席	走力	守備位置
1	3	ニシムラ	308	4	右	4	5
2	23	サトウ	303	9	右	4	4
3	2	ヨコタ	321	8	右	8	8
4	10	フルカワ	331	16	右	6	7
5	5	リー	326	31	左	4	3
6	35	シウジ	284	2	右	7	9
7	12	ハカマタ	327	9	右	5	2
8	7	ミスカミ	313	4	右	6	6
	1	アイコウ	326	7	左	5	2
	4	タノクラ	305	2	右	4	2
	6	カミカワ	326	3	右	5	2
	9	サイトウ	286	6	右	2	1
	30	モリタ	269	1	右	6	2
	31	タカサワ	316	15	右	4	6
	32	フシクラ	316	2	右	7	2
	38	オカベ	291	1	左	5	6
	44	ヤマモト	203	4	左	4	6
	53	モモイ	256	4	右	4	1

No.	選手名		球速	スタミナ	たて変化	よこ変化	防御率	フォーム	タイプ	打率	走力
11	ミスタニ	左	137	9	3	4	4.00	A	先発	183	2
13	クワタ	左	140	7	2	3	4.51	A	リリーフ	142	1
15	ソウ	右	143	9	4	4	3.67	A	先発	192	1
17	フカサワ	右	137	9	4	3	4.65	B	先発	172	1
18	イシカワ	右	140	8	2	2	4.84	A	リリーフ	153	2
20	ニシナ	右	137	9	3	3	4.16	B	先発	121	1
25	ヒラヌマ	右	140	8	2	3	4.22	A	リリーフ	091	2
26	オガワ	右	140	8	2	2	4.90	A	リリーフ	132	1
27	ウシシマ	右	143	7	4	3	3.11	A	リリーフ	112	1
29	ムラタ	右	140	9	4	4	3.15	A	先発	172	1
34	カサハラ	右	137	8	2	2	4.92	A	リリーフ	163	1
46	イトウ	左	134	8	2	3	2.97	A	リリーフ	155	1

SLクラブ

打順	No.	選手名	打率	本塁打	打席	走力	守備位置
1	7	イシゲ	329	27	右	7	5
2	26	カナモリ	318	10	左	6	7
3	1	アキヤマ	316	41	右	5	8
4	3	キヨハラ	325	40	右	5	3
5	24	Vコビ	308	20	左	4	9
6	27	イトウ	276	11	右	3	2
7	6	タナベ	286	5	右	5	6
8	5	ツジ	298	7	右	5	4
	2	ヨシタケ	312	6	左	7	6
	4	トマシノ	308	5	右	5	2
	8	ユキサワ	300	0	右	2	2
	9	セイケ	271	5	右	4	2
	23	ニシオカ	285	10	右	7	6
	25	アベ	288	0	左	5	2
	28	オカムラ	310	3	左	5	6
	30	ヒロハシ	258	0	右	5	2
	33	タチハナ	291	5	左	4	6
	45	オオクホ	313	5	右	2	1

No.	選手名		球速	スタミナ	たて変化	よこ変化	防御率	フォーム	タイプ	打率	走力
11	モリ	右	137	7	3	3	3.80	A	リリーフ	093	1
13	オノ	右	146	9	4	3	4.43	A	先発	098	1
15	マツヌマ	右	143	9	2	3	3.99	B	先発	133	2
16	マツヌマ	右	137	8	3	3	3.65	A	リリーフ	072	1
17	ヤマネ	右	143	7	2	2	3.38	A	リリーフ	195	3
18	カク	右	158	7	3	2	2.91	A	リリーフ	053	2
21	ヒカシオ	右	143	10	4	4	3.51	A	先発	098	1
31	モリヤマ	右	143	7	3	4	4.00	A	リリーフ	072	1
32	イシイ	右	140	8	3	2	3.42	A	リリーフ	058	1
36	イチムラ	左	134	8	3	3	3.53	A	リリーフ	097	1
41	ワタナヘ	右	146	10	3	2	3.12	A	先発	231	3
47	クドウ	右	143	9	4	4	3.05	A	先発	262	1

NFクラブ

打順	No.	選手名	打率	本塁打	打席	走力	守備位置
1	8	シマダ	316	5	左	8	8
2	3	シライ	298	6	右	7	4
3	44	ブリワ	326	20	右	4	7
4	6	Pトナム	338	25	左	3	3
5	22	タムラ	312	19	右	2	2
6	28	フタムラ	301	10	右	5	9
7	36	タナカ	308	1	右	6	6
8	2	タカシロ	332	8	右	4	5
	1	ヒロセ	301	2	右	5	2
	4	イカラシ	308	3	右	6	2
	5	フルヤ	325	21	右	8	2
	7	オカジ	287	7	左	4	6
	23	ツスエ	321	19	左	3	2
	31	オキ	268	1	右	6	6
	32	ツツイ	321	5	右	5	6
	33	オイカワ	281	3	右	4	6
	37	タナカ	267	1	右	5	2
	39	シマダ	273	2	右	6	6

No.	選手名		球速	スタミナ	たて変化	よこ変化	防御率	フォーム	タイプ	打率	走力
11	タナカ	右	134	9	2	3	4.55	A	先発	153	1
12	タナカ	右	137	7	3	3	3.29	A	リリーフ	144	1
13	シバタ	右	143	7	2	4	3.38	A	リリーフ	098	1
16	タカダ	右	134	8	3	3	5.88	B	リリーフ	163	1
17	サトウ	右	146	9	3	3	3.42	A	先発	091	2
18	コウノ	左	137	9	2	3	4.95	A	先発	087	1
19	マシバ	左	134	8	3	2	4.67	A	リリーフ	188	1
20	カナサワ	右	140	9	2	3	3.79	A	先発	172	1
21	ニシサキ	右	137	8	3	3	3.25	A	リリーフ	095	1
30	ツノ	右	146	9	4	4	4.50	A	先発	178	1
47	サカマキ	右	140	8	2	2	5.26	A	リリーフ	067	1
59	マツウラ	右	137	9	3	3	4.32	A	先発	072	1

KBクラブ

打順	No.	選手名	打率	本塁打	打席	走力	守備位置
1	4	オオイシ	316	16	右	9	4
2	9	アライ	321	12	右	7	8
3	15	Dビス	337	36	右	4	3
4	10	オグリ	348	40	左	4	7
5	6	カネムラ	326	30	右	5	5
6	44	スズキ	313	15	右	5	9
7	5	ムラカミ	315	22	右	6	6
8	8	ナシダ	286	10	右	3	2
	2	クリハシ	336	16	右	3	6
	3	ハダ	318	8	右	3	2
	7	アワクチ	328	8	左	5	6
	12	マキシ	298	5	左	5	2
	19	ヤマモト	287	3	右	5	6
	20	ナカネ	315	3	右	4	6
	25	フキイシ	272	2	右	3	2
	28	ナカムラ	256	2	右	8	6
	32	タニ	281	3	右	5	2
	40	ヤマシタ	269	5	右	4	1

No.	選手名		球速	スタミナ	たて変化	よこ変化	防御率	フォーム	タイプ	打率	走力
11	タニ	右	137	9	3	3	4.04	A	先発	097	2
13	イシモト	左	146	7	4	4	3.38	A	リリーフ	132	3
14	アワノ	左	143	9	3	4	4.50	A	先発	152	2
16	クボ	右	137	8	2	3	3.49	A	リリーフ	167	1
17	ササキ	右	143	9	2	3	4.46	B	先発	183	1
20	ヤナキタ	右	134	8	4	3	3.99	A	リリーフ	192	1
22	スミトモ	右	131	8	2	3	4.39	A	リリーフ	087	1
26	オノ	左	143	8	3	4	4.70	A	リリーフ	098	2
30	カトウ	右	140	7	3	2	3.02	A	リリーフ	132	1
33	ヨタ	左	143	8	2	3	3.94	A	リリーフ	178	1
34	ムラタ	右	143	9	3	2	4.08	B	先発	123	1
45	コヤマ	右	140	9	2	3	3.12	A	先発	099	1

NHクラブ

打順	No.	選手名	打率	本塁打	打席	走力	守備位置
1	0	ササキ	311	2	左	8	8
2	1	オガワ	321	3	右	6	6
3	29	ヤマモト	326	19	左	5	9
4	9	Dビト	332	25	右	2	3
5	4	ハモント	318	15	左	2	5
6	60	カドタ	356	25	左	1	7
7	2	カガワ	301	13	右	1	2
8	3	サタオカ	291	5	右	5	4
	5	ヤマムラ	286	19	右	4	6
	7	カトウ	301	10	左	2	2
	8	コウノ	307	5	右	8	2
	14	ユノカミ	268	0	右	6	2
	23	タカヤナ	281	11	右	4	6
	30	オオツカ	268	5	右	2	1
	33	ヤマクチ	287	1	右	8	6
	35	ヨシダ	261	4	右	2	1
	45	ヤマダ	287	2	右	5	6
	54	ナカオ	252	0	右	4	2

No.	選手名		球速	スタミナ	たて変化	よこ変化	防御率	フォーム	タイプ	打率	走力
11	ハタヤマ	右	143	9	3	2	4.74	A	先発	192	1
12	イノウエ	右	146	7	3	3	4.39	A	リリーフ	153	1
17	カトウ	右	146	9	4	3	3.99	A	先発	221	1
18	ヤマウチ	右	143	9	4	2	4.38	A	先発	178	1
19	ヤマウチ	右	146	9	3	2	4.13	A	先発	097	1
20	フシモト	右	140	10	2	3	3.78	A	先発	088	2
21	ニシカワ	左	143	9	2	4	3.89	A	先発	072	1
24	ヤノ	右	122	7	4	2	2.39	A	リリーフ	088	1
25	ナカシオ	左	137	7	2	3	3.07	A	リリーフ	168	1
26	タジマ	右	137	9	2	4	4.05	A	先発	172	1
32	ハシモト	左	137	8	3	2	3.59	A	リリーフ	091	1
59	ニシ	右	134	8	3	3	4.23	A	リリーフ	087	1

HBクラブ

打順	No.	選手名	打率	本塁打	打席	走力	守備位置
1	7	フクモト	312	8	左	8	8
2	51	フクラ	326	12	右	6	4
3	8	マツナカ	328	19	右	4	5
4	44	ブーマ	346	42	右	2	3
5	6	クマノ	302	11	左	6	7
6	1	ミノダ	308	10	右	7	9
7	25	フジタ	312	18	右	4	2
8	5	ユミオカ	302	6	右	7	6
	4	イワモト	312	1	左	5	2
	9	モトニシ	301	0	右	6	2
	24	ヤマコシ	288	5	右	8	2
	26	コハヤシ	277	6	左	4	6
	27	イシミネ	336	33	右	5	6
	31	シハハラ	265	3	左	9	6
	36	ヤマモリ	301	10	右	3	6
	39	ナカデ	262	0	右	4	1
	40	フクハラ	281	15	右	6	6
	45	ヨネムラ	269	3	右	6	2

No.	選手名		球速	スタミナ	たて変化	よこ変化	防御率	フォーム	タイプ	打率	走力
10	タニ	右	134	8	2	2	2.73	A	リリーフ	132	1
11	サトウ	右	143	9	2	3	2.83	A	先発	151	1
12	ヤマオキ	右	137	9	2	3	4.22	A	先発	223	1
17	ヤマダ	右	134	9	4	4	3.81	B	先発	087	1
19	タカギ	左	140	8	3	2	4.52	A	リリーフ	163	1
20	イシイ	右	137	8	2	3	5.20	A	リリーフ	081	1
21	イマイ	右	143	9	2	4	4.16	A	先発	152	1
28	ホシノ	左	140	9	3	2	3.88	A	先発	088	1
33	ハラダ	右	140	8	2	2	5.55	A	リリーフ	098	1
35	フルミソ	左	143	8	2	3	6.47	A	リリーフ	199	1
46	シライ	右	152	9	3	3	3.98	A	先発	172	2
50	アニマル	右	146	7	4	3	2.63	A	リリーフ	179	1

打順	No.	選手名	打率	本塁打	打席	走力	守備位置
1	1	タカギ	321	5	右	2	4
2	8	コウジ	336	20	右	0	8
3	10	ハリモト	367	20	左	0	9
4	3	ミスタG	352	30	右	1	5
5	22	タブチ	321	30	右	0	3
6	8	オオスキ	332	20	右	1	7
7	2	ヒロオカ	301	2	右	0	6
8	19	ノムラ	331	20	右	0	2
	1	オウ	351	40	左	0	2
	4	カワトウ	316	5	右	0	2
	6	ナカニシ	338	30	右	0	2
	7	トヨダ	362	20	右	0	6
	8	ヤマウチ	331	20	右	0	6
	9	イセ	321	20	右	0	6
	14	ヒロセ	318	10	右	2	6
	25	タカイ	336	20	右	0	6
	27	オオヤ	312	5	右	0	1
	41	ヤザワ	336	15	左	0	6

No.	選手名		球速	スタミナ	たて変化	よこ変化	防御率	フォーム	タイプ	打率	走力
1	スズキ	左	137	8	2	3	2.02	A	リリーフ	087	0
11	ムラヤマ	右	146	9	4	2	1.20	A	先発	098	0
16	エモト	右	137	7	2	3	2.95	A	リリーフ	079	0
17	アキヤマ	右	134	7	3	4	1.75	B	リリーフ	131	0
18	ホリウチ	右	131	8	4	2	1.39	A	リリーフ	091	0
20	オオトモ	右	134	8	2	4	1.85	B	リリーフ	072	0
24	イナオ	右	146	10	3	3	1.42	A	先発	158	0
27	ヒラマツ	右	149	9	2	4	1.39	A	先発	153	0
28	エナツ	左	158	7	4	2	1.81	A	リリーフ	198	0
30	エイジ	右	134	7	3	2	2.97	A	リリーフ	077	0
34	カネダ	左	158	0	4	4	1.30	A	先発	193	0
47	コヤマ	右	134	7	4	2	1.97	A	リリーフ	069	0

ＬＯクラブのリー

ＨＢクラブのアニマル

TAKE ON！の自分のドヒョーッ！

第1回 トレーニングでドラキュラを

題材
悪魔城ドラキュラ（コナミ FCD）
企画・構成・文
TAKE ON！

「うれしいな、うれしいな。ついに自分のコーナーをデッチ上げたぞ！　もう好き勝手にやってやるぜ！」火を吐くいきおいのTAKE ON！に編もヒヤヒヤ。さて、どうなることやら……。

自分のドヒョーッ！

どーもどーも。ボクがBEEPのくさったライターTAKE ON！です。今月号から始まった「自分のドヒョーッ！」、ライター生命をかけて取りくみますので、よろしくお願いします。

さて、このコーナーの目的だけど、今までのBEEPにはなく、かつ読者のニーズに合ったものにしていきたいと思うんだ。BEEPER諸君に何か感じてもらえれば、望外の喜びだね。キミたちの要望には、どんどん応えていくよ。

まず今回は、ゲームの攻略法を通して、メッセージ発進!!　といこうか。

ドラキュラでトレーニング

まず1回目のくちあけは、コナミの「悪魔城ドラキュラ」だ。

「おや？　ドラキュラなら前回単発コーナーでやったんじゃ？」という読者もいると思う。でも最初からできる人は別にして、あの頁を読んで城を崩せるようになった人がどれだけいるか……。もう1つだけ先に言わせてくれ。なぜ今ごろ〃ドラキュラ〃をやるか。ボクは今でも、時々このゲームをやるんだ。なぜかっつうと――

○ひと通りやるのに時間をとらない。

○ゲームとしての完成度が高く、

写真2　ステージ16　大こうもり

②ジャンプをしたり立ち止まったりで敵の動きを変えることができる。

写真1　2周目の隠れキャラ・モアイ

①2周目以降は隠れキャラの出方も違ったりする。右下のはモアイ。

写真4　引きつけ技

④うしろを向くとついてくる敵の代表、ホワイトスケルトン。

写真3　当たって透明技

③時計がなくてもしかけ天井には入れる。ワザと当たって透明になるのだ！

写真6　十字架の連射

⑥距離をとりながら3連射で十字架を投げれば、メデューサヘッドも大丈夫。

写真5　とにかく階段を上れ

⑤この面で下に落とされないためにはすぐ階段を上るしかない。階段ではどつかれても落ちないノダ。

アキない。

○タイミング、パターンの認識等、トレーニング、またはウォーミングアップに適している。

ま、こんな感じ。超絶したゲーマーじゃないかぎりは、十分歯ごたえのあるゲームだと思うんだけど……。これから先はケチを付けながら読んでけっこう。しかしなるほどと思ったら、自分のものにしてくれ。では、いくぞ！

シモンの性能

すぐ具体的な対処療法をやりたいとこだけど、意外にここでつまずく人は多いはずだ。飛び道具もアリだが、このゲームはやはり接近戦のゲームだと思う。

○ムチは連射が効かない。また間合いをとる必要があるということ。これを覚えておかないと骨柱や骨ドラゴンが倒せない。こいつらはジャンプで弾をよけなくても倒せるように鍛えなければいけない。

ムチの先のトゲトゲが敵の目の前でうなるぐらいの距離がベストなのだ。

間合いといえば、メデューサヘッドやせむし男は練習になるぞ。ステージ5をノーミスでぬけられれば、自信を持ってもいいぞ。ジャンプでよけるか、撃つか、しゃがむか……。ここでタイミングを学ぶことが大切になってくる。

ここを命からがら抜けてきた人は、もう1度第2ブロックで修行しなさい。

自機のあるいは自分のキャラの性能を知るということと、パターンを読むってのは基本となるからね。

ひきつけ技と透明技

自機の扱いに慣れたら、敵の動きをよく観察しよう。たいていの動く敵は、こっちの動きをうかがってくる。白スケルトンは追ってくるから、そこをハリタ！　メデューサヘッドは自機の向きに合わせて出てくるぞ。でも、ひきつけ技が最高に発揮されるのはドラキュラだろう。これは写真を見てちょうだい。

あと、コナミではありがちの透明技。これも写真で見てね。ともかく、ダメージをうけたときにあわてないことが大切！

とにかく〝ドラキュラ〟は、ゲームのセンスを磨くには格好の素材だ。ぜひこれらのテクニックを自分のものにしてほしい。来月は「ガルフォースのエンディングを見よう」だ。では。

写真⑦　対死神

7 対死神！　ボクは中央で投げてあぶなくなったら右下によけている　そこで接近するカマを消して、もう1回中央で攻撃！　これでおそらく大丈夫だ

写真⑧〜⑬ドラキュラ完全攻略①Dr.KILL式

⑧十字架でドラキュラを倒す方法だ。まずジャンプして十字架を2つくらい投げたら、カベに向かって歩け！

⑨まっすぐ歩いていれば、たいていドラキュラはすぐうしろにテレポートしてくる。そこにさっき投げた十字架が、カベにクッションして、ドラキュラの頭にグサグサッと当たるワケだあ。

⑩その間もシモンは歩いてドラキュラとの距離をあけておいたほうがいい。ドラキュラは当然火の玉を飛ばしてくるが、シモンがジャンプしないかぎり火の玉は地面と平行に飛ぶので、ジャンプで確実によけられる。くれぐれも火の玉を叩こうなんて思わないように。火の玉をよけたら逆方向に向かってまた歩き出して写真⑧をくりかえす。

⑪バケモノのおでましだ。出現したら十字架を投げつつ逆側のカベまで歩け。そのあとはカベにぴったりついて攻撃すれば、バケモノの火の玉を拡散させられるぞ。問題は、バケモノの股の下を1回はくぐらなければいけないことだ。ギリギリまで接近して、けられるのを覚悟して反対のカベまで歩こう。この間も十字架を飛ばしておくことを忘れずに。攻撃が確実にヒットしていれば、バケモノがカベにつく前に倒せるハズだ。ガンバレ！

写真⑫〜⑬ドラキュラ完全攻略②TAKE ON!式

⑫この方式は先月の「一撃離脱ぅ」でも紹介したが、完全版をもう一度。

まず最初に3連射と聖水を取っておくこと。ハートは30個はほしい。まっすぐ歩いてドラキュラを背後に呼びこむのは写真⑧と似ているが、問題はその後だ。1、2、と数を数えながら落ちついて実体化したドラキュラから離れ、ふりむきざまにジャンプで1発！　写真のようなタイミングだ。慣れれば2発打ちこむことができるぞ。うまくいけば10回往復するだけでドラキュラを倒せるはずだ！　まずバケモノを倒すことは考えないでドラキュラだけ倒す練習をするのもいいかもしれない。ハートをためずにすむからね。

⑬この後はしごくかんたん！　ドラキュラを倒したらそのまま聖水をジャンプしながら連射すればバケモノを動かさずに燃してしまえるのだ。ノーマルプレイならDr. KILL式、連射ならTAKE ON!式がいいんじゃないかな。このようにクリアの方法に多様性があるのがいいゲームの証明といっても華厳の滝ではないだろう。

もうそろそろ、そろそろなのである。何がって、われらがテレホビー界の巨人、ファミリーコンピュータとそのよきライバル、セガマークⅢにニューモデルが登場してもよい今日このごろなのである。

Famicom Ⅱ

さて、ビープレスの提案する第2世代のファミリーコンピュータ（仮称ファミコンⅡ）の外観は、図に示したように現行マシンのイメージを受け継ぎながらも、適度に丸みを持ったデザインが特徴だ。

ツインファミコンのようなデザインをとらなかったのは、アレはあくまでシャープの製品であることと、オリジナルのコンパクトさが捨てがたかったからで、これに薄型ドライブをつけてディスクソフトに対応。しかも、ユーザーの使い方に応じて、本体のみで拡張してゆけるモジュラータイプとなっている。

上：プロゲーマー向けゲーセンモジュール
下：プログラム用キートップモジュール

思えば、パソコンの世界では16ビットがあたりまえ。すでに32ビットCPUを搭載（とうさい）したマシンも登場しているし、ますます高度化するゲームに対応するためには、テレホビーマシンといえども今以上のパワーアップが望まれるわけだ。

そのひとつの提案が前号の㊫君の、セガマークⅢ用のインテリジェントタイプFM音源ボードだったのだが、ビープレスではこれを受けてレギュラープログラムを変更、本体のモデルチェンジにまで手を伸ばしてしまった。

テレホビー16ビット時代は近いゾ！！

赤い三角形のリセットスイッチは、それだけでアクセントになるほどだが、とくにROMカセットのスロットはイジェクトボタンの追加といった改良にとどまらず、スロットシステム自身を一新して、使いやすさを追究している。従来のスロットは、端子の接続とカセットの固定を両方ともコネクタにやらせていたのだが、新システムでは、コネクタは電気的な接触だけを受け持つために、差し込み、取り出しともに少ない力で確実に行えるのだ。

このシステムは、本体を３分割できるようにして、プロ仕様の大型ジョイスティックやキーボードをサンドイッチ。本格的なゲームやプログラミング、テキスト入力式のアドベンチャーなどに対応しようというものだ。もちろんミュージック用のキーボードをはさんで楽器にすることもできる。

内部的には、ＣＰＵはアップルⅡＧＳで使われている１６ビットの６５ｃ８１６相当品として現在の６５０２相当のチップと互換性を確保し、ＦＭ音源は標準装備。解像度は、テレビを利用するかぎり、なかなか今のレベルから引き上げることは難しいので２５６×２４０のままだとしても、２５６色同時表示、２５６スプライト表示（１ドットあたり１６色）、テキストの１６色カラー表示程度は実現してほしいところだ。

これで、お値段は本体のみ２９８００円とはムシがよすぎるかな。

ディスクドライブは内蔵ではないが、オプションで用意されてもおかしくない。

内部に移って、ＣＰＵはもちろん１６ビットだが、これまでのＺ８０との互換性を考えると、ＰＣ－８８ＶＡのような、Ｚ８０＋８０８６の合体チップが考えられる。２５６色同時表示はもちろん、ＦＭ音源、ＲＧＢ出力を標準装備して、価格据え置きならば、君も買うだろうか？

SEGA MkIV

さて、ライバルのセガも負けてはならじと用意した秘密兵器が、このセガマーク IV だ（きっと名前はこうなるであろう）。

外観では、やはり今までのイメージを受けつぎながら、欠点とされていたリセットスイッチやイジェクトボタンを中心に改良されている。ミリタリーシンボルを模した

サウンドクラブ[12]

ゲーセン生録大作戦編

ゲームミュージックのレコードもいっぱい出てきているけれど、自分の好みに合った曲や音を録るにはゲームセンターに行くのが一番。そこで、今回はゲーセンでの生録のススメといこうか！

■文／富田　丈　■イラスト／石黒　茂

SOUND CLUB

情報というものは、このハイテク時代に生きるわたしたちにとってはなくてはならないものです。昔、博学な人といえば、たくさんの物事を記憶している人のことをいったものですが、現在ではどこにどの情報がしまってあるかをすぐに調べられる人のことをいうそうです。

それほど情報は氾濫しており、またそれにより人々の暮らしも、より文化的に豊かになってきています。

しかし、その情報の氾濫により失われたものもあります。それは軽薄短小という言葉に代表されるがごとく、多くの人が一つの事柄を深く追求することがなくなってしまったということです。

昔は本もろくになく、自分が持っているたった一冊の本を何度も繰り返して読み、やがてそれは自分の血となり肉となっていきました。しかし、今はどんな本でも手にはいります。求めさえすれば地球の裏側からでも本(情報)は取り寄せられるのです。

そんな時代に育ったわたしたちは、自ら求める行為を忘れてしまいはじめています。それは与えられたものをそのまま受け取り、そしてその状況になんの疑問もいだかなくなってしまう、考えてみれば恐ろしいことです。

少々話が大げさになってしまいましたが、要するにわたしがいいたいのは、そこに情報がどっさりあるとしても、それを見極める目とつねに追求する心を持ってほしいということです。

生のゲームサウンドはいいヨ

さて、なんでこんなことをBEEPで話しているかというと、最近とみに出てきたゲームミュージックの話なんですね。これはゲームサウンドの好きな人にはたいへんうれしいものでして、わたしもたくさん持っています。しかし、それでもわたしはいまだにゲームセンターに行き、筐体から生のゲームサウンドを録っています。

なぜか？　やはり自分で録るという楽しみのためでしょうね。

たとえば、ある新しいゲームが出たとします。それが有名メーカーのものでしたら、レコードを買えばその曲はおそらくすべて聞くことができるでしょう。あぁ、これはゲームスタートの曲だな、これはオールエンドの曲だなと、納得できます。しかし、実際にゲームをやっていて、思わぬところでおもしろい曲が流れたり、必死の思いで最終面までいきついたときに流れる曲は、たとえメロディや音源が同じでも何かしら違ったものを感じるものです。わたしはそんな楽しさもいっしょにテープに録っておきたいのです。

というわけで、今回は生録のススメというテーマで話を進めます。

生録大作戦①準備編

さて、生録をするにあたって最低限必要なものは、まずテープレコーダーですね。これがなかったら始まらない。そのテープレコーダーの機種ですが、本格的に録るのなら生録専用のデッキがありますが、録る音が音質のよくないスピーカーから出る音ということで、普通のカセットデッキでいいでしょう。ちなみに、わたしは録音のできるヘッドホンステレオを利用しています。これはコンパクトで目立たないうえに腰につけたままで操作できるため、たいへん便利です。

次にマイク。これはテープレコーダーに内蔵されているものでもよいのですが、それではスピーカ

ーの前でずっと持っていなければならず、一人では作業ができません。そこでわたしはタイピン型の3センチほどの外部マイクを使用しています。これをスピーカーの前にセロテープで貼りつけるワケですね。大型の、いわゆるマイクロホンはたしかに音はよいのですが、これもまた持ったままでないと作業ができないので不便です。マイクの位置を気にしてプレイを怠ってしまっては本末転倒ですからね。

それからモニター用のヘッドホン。実際の音を聞きながら録音できるので安心です。

さて、用意がそろったらさっそくゲームセンターへ行きましょう。

生録大作戦 ②お店選び

この店選びも大切なポイント。まず人が少ない店、あるいは時間を選ぶこと。とにかく録音には時間がかかる。オールエンドの曲まで全曲を録りたいと思ったらかなりの時間がかかることは必至。マイクセットの時間もふくめ、その席にずっと座られていると、そのゲームをやりたくて待っている他の人に迷惑がかかるし、お店の人の眼も気になるでしょう。

それから筐体のスピーカーの状態もしっかり見ておきたいものです。いろいろな店に行き、よい音の出る筐体を探しておくのがいいでしょう。

新風営法ができてから、ゲームセンターの開いている時間は決まってしまいました。それ以前だったら朝の5時頃を狙って、まわりの雑音のまったくないよい録音ができたんですけどね。

生録大作戦 ③いざ録音

それでは実際に録音してみましょうか。まずゲームセンターに入り、目的のゲームの前に行き、その筐体を調べます。どこから音が出ているか、また、音は割れていないかなどを確認したうえでセッティングにはいります。

音があまりにも割れていたり、小さすぎたりしたらその筐体はあきらめ、次のゲームセンターへ行きましょう。ただし、音量に関してはなんとかなる場合もあります。そう、筐体自身にボリュームが付いている場合です。ただしこれは危険な技ですのであまりオススメはできません。

■図1

というのも、このボリュームというのは筐体の真下にあることが多く(図1)、そこをさぐっていると、過って電源を落としてしまったり、お店の人になにやらやましいことをしているように見られるおそれがあり、たいへんにまずい。ここは無難に新しい場所を探したほうがよいでしょう。

さて、めざす筐体がみつかったら、さっそく録音です。まずはアイドルに流れる曲と効果音も録っておくと、音量バランスの目安となっていいでしょう。

さぁコインをいれましょう!

テープが回っているのを確認したらあとはひたすらプレイ。このプレイのしかたにもいろいろあります。ひたすらセオリーに忠実にプレイする、曲を中心に録りたいので、たとえやられてもいいからなるべく効果音を出さないようにプレイする、などね。

録音は後で編集し直すことを前提とし、流しで録ることをオススメします。そのため、テープはなるべく長めのものを用意しましょう。

録音が終わったら編集です。1面を越すのに3回くらい失敗したとしたら、そのなかで一番長いものを生かす。そして何よりテープにドラマ性を持たせることが大切です。ゲームスタートからオールエンドまで一貫したポリシーを持たせましょう。

生録大作戦 ④録音のマナー

では最後に一言。ゲームセンターでゲームサウンドを録音する際は一言お店の人に断わっておくようにしましょう。たしかに著作権法第30条では、著作物の個人的または家庭内においての複製は許されていますが、ゲーム会社によってそれを認めているところといないところ、また無関心なところもあるようです。

著作権法第30条を認めていないというと、メーカー側は著作権法を無視しているようにもとれますが、コンピュータソフトについての著作権の問題ははっきりいっていまだに明確でないというのが現状です。ですから、万が一、問題になったときには、ゲームサウンドをふくめてゲーム全体の著作権を持っているメーカー側が有利な立場にあるわけです。

さらに、ゲームセンターの営業問題もからんでくると、これはもう各店によって考え方も違います。たとえば、喫茶店に飾ってある絵などを撮影しないでくれとお店の人がいえば、これは著作権うんぬんの前に店の指示に従わなくてはなりません。

このようにゲームサウンドの録音は、複雑な問題をかかえているので、お店からの許可はきちんともらってきましょう。モラルさえ守れば、あとは人間同士のやりとりですので、心が通じあうはずです。

それではどんどん録音して、皆さんだけのゲームサウンドライブラリーをつくってみてください。

■■■

短期集中連載

格子力イラスト研究所

CHECK POWER ILLUSTRATION LABORATORY 4

第4回　ドットデザインを動かす

当初の予定では、今回は「ビデオゲームの動きを解析」と題して、ビデオゲームの秀作キャラクターのドット絵を、バーン！　と載せるつもりだったんだけど、「予定は未定、決定に非ず」というわけで、各方面のつごうがつかなかったため、今回はパス。かわりに「ドットデザインを動かす」という題でやろうかと思う。それでは今月も、高密度文章でいくぞぉ！

指導／Nikov
協力／小松圭太
イラスト・文／氷水芋吉

動きの基礎知識〈原理編〉〈ハード編〉

そもそも、ゲームの「動き」ってなんだろう？

答えから先にいうと、動きとは「高速で何枚もの違った絵を描き替えること」ってことだろうか。

人間の目なんていいかげんなもので、1秒間に10回から30回ぐらいのスピードで描き替えられると、もう目がついていかない。前の絵の残像が残っているうちに次の絵が見えてしまうから、頭の中では勝手に、前の絵と次の絵の間を想像してしまう（もちろん無意識のうちにね）。

その結果、本当はかなりギクシャクした絵なのに、滑らかに動いているように見える——とまあ、これが動き（アニメーション）の正体なんだ。

そしてコンピュータゲームの場合、その「絵の描き替え」には2種類の方法がある。

ひとつは、いわゆるパソコンな

■図1　キャラクターを、X、Y、Zの各軸を中心に、45度ずつ回転させた図。

■図2　図1のオリジナルキャラ。これぐらい描きこんでなければ、さまざまな角度から見た絵など描けっこない……と思うが。

どの「ビットマップディスプレイ」上で、ソフト的に描き替える方法。

そしてもう1つが、ビデオゲームやMSX、ファミコン、セガなどのように「スプライト機能(『オブジェクト』と呼ぶメーカーもある)」を使ってハード的に描き替える方法だ。

(＊ビットマップ——1ドットごとにドットの色を指定できるグラフィック画面のこと)

スプライトは、ビットマップ上での描き替えと違って、難しいことはみんな機械まかせにできるから、

・高速表示が可能
・ドット単位で動かす場合でも、プログラミングがかんたん

などの利点がある反面、

・1画面、1ライン上に表示できるスプライトの数が制限される

という欠点もある。

つまり一口にいうと、あまり大きくないキャラを素早く、しかも滑らかに動かすときはスプライトが適していて、広い範囲に大きな絵を描く場合はビットマップが適しているというわけなんだ。

一般のゲームで、スクロールさせる背景にはビットマップ(またはそれに準ずるPCGなど)を使い、普通のキャラにスプライトを使っているのは、双方の利点を生かしたうまい方法といえるだろう。

動き技術の進化をたどる

さて、基礎知識の説明が終わったところで、お次はソフト編。ブロックくずしの太古から(!)動きの表現方法がどのように進歩してきたか、ざっと見てみたい。

1パターン平行移動

これはブロックくずしの球、パドルの動きなどを思いだしてもらえばわかるはず。動きの基本といってもいいだろう。最近では、背景の重ね合わせを利用して、この動きを見せているものがある(ドラゴンスピリットにもあったね)。

2パターン切り替え

インベーダーに端を発し、現在でも(小さいキャラの)走るパターンはほとんどこれ。ドラクエIIなどのように、アクション主体ではないゲームでも、これを使っている。「旅をしている」感じが出るのは、みんな知ってのとおり。

複数パターン描き替え

現在の主流となっているのが、この方法だ。なんといっても、2パターンではできない「回転」の表現が、3パターンあればできることからもわかるように(図4)これで表現の幅が大きく広がったというわけだ。

複数パターンの利点は、なんといっても「滑らかに動かすことができる」ことにつきるだろう。たとえば、図5のaからbに描き替えるよりも、間に1パターン(c)はさんだほうが滑らかに見えるのは当然のこと(しかし、そのぶんドット絵作りに苦労するわけで)。

ちなみに、ボクの好きなドット絵は、地味ながらもファミスタのバッターの絵。この動きのうまさがわかってもらえるかな?

複数スプライトの組み合わせ

今いちばん新しいのが、この方式だ。1つのキャラのために複数のスプライトを使うので、巨大キャラが作りやすく、さらにはそのスプライトごとに複数パターンの描き替えをすれば、非常に複雑な動きを表現できるというわけなんだ。

ただし、これを実現するためにはかなり高機能なハードが必要で(前項でも「スプライトの欠点」として説明したとおり)、しかも、下手をするとてつもなくギクシャクした動き(不思議な踊り?)にしか見えないので、これを使いこなしているといえるゲームは、まだまだ少ない(と思う)。

そのなかで特筆すべきは、源平討魔伝の景清だ。これはまさに職人芸というべき出来栄えで、動きは滑らかであり、しかも「どの瞬間のポーズもカッコイイ!」という……ちなみにボクは、ビデオゲームメーカーのなかでもっとも「動きの表現」がうまいのは、ナムコだと思っている(ヒイキではない)。

あと、パソコンのレリクスも同じような手法を採用していたようだけど、いかんせん、ビットマップグラフィックではスピードが……。

スプライト＋背景

複数スプライトのキャラは、高機能なハードを必要とする……ならば、そうでないハードでは、巨大キャラはどう動かせばよいのか?　その解答がこの方式だ。が

たとえばファンタジーゾーンの大ボスを思い出してもらいたい。背景でも、前後左右ぐらいは(スクロール機能で)動かせるから、体は背景、細かく動く部分はスプライト、というように組み合わせれば、そんなにスプライトを使わずに巨大キャラが表現できるというわけだ(動きが単純になるのはしかたない)。

そういえば、ロッキーのトレーニング画面でも、このテクニックを多用していたね。

動くキャラを描く

前項で、一般的な動きのテクニックは、ほとんど説明できたと思う(思いたい!)けど、では、そのキャラを実際どのように描けばよいのか?　というと、これがまたヤッカイだ。それでもかんたんなものから説明していくことにしよう(1パターン、2パターンは略)。

複数パターン描き替え

まずは、同じ複数パターン描き替えでも、かんたんな動きと難しい動きとがあることを知っておいてもらいたい。

たとえば、図6の飛行機を回転させる場合、a方向に回転させた

■図3

2パターン描き替えと多数パターン描き替えの例。

■図4

2パターン回転と、3パターン回転。2パターンでは回転しているように見えないが、3パターンなら(かろうじて)転がっているように見える。

■図5

滑らかさを出すために、Cのパターンを挿入。

絵を描くなら、第1回でも説明した「グラフ用紙元絵ずらし」のテクニックを使えば、元絵は1枚しかいらないので、わりとかんたんにできる。

だけど、これがb方向に回転させた絵となると、そうはいかないんだね。なにせ、グラフ用紙を回転させても、目的となるアングルから見た絵にはならない……となると、1つのドット絵に対して1つの元絵を描かなければならないわけなんだ。

このように、複数の元絵を描かなければならないときに注意する点は、なんといっても「オリジナルキャラをしっかりつくること」これがいちばん重要だ。

■図6

元絵が1枚ですむ回転(a)と、元絵が何枚も必要な回転(b)。

たとえば、図1の回転ドット絵は、BEEPのライターの雅の友人に描いてもらったオリジナルキャラの絵(図2)を元にしたものだ。3面図から前後方パース(立体図)まで、みごとに描き込んでくれている。ここまで描き込んであったからこそ、ボクはこれを元にして、3次元グラフィックプログラムで各方向から見た絵をプリントアウトし、それを元絵にして図1を描くことができたというわけなんだ。

結局、オリジナルキャラというのは、たんなるイラストでなく、どちらかというと設計図を描くような気持ちでやってほしいってことだね。

——ともかく、オリジナルキャラはできたとしよう。しかし、その後がまたたいへんなんだ。ボクはたまたま3次元グラフィックソフトが使えたから、ラクに(?)描けたけれど、そんな便利な物が使えない人はどうするか?

これはやはり、実際に模型を作るのがいちばん早いだろうね。ボクは昔、紙粘土を愛用していた時期があったけれど、それ以外にも、粘土類、方眼の付いた厚紙などが使いやすい。とにかくなんでもいいから立体にして、それをスケッチすることを薦めたい。

背景＋複数スプライト

もう紙面が残り少なくなってきたから、これはヒント程度にとどめておこう。

謎の物体こんY発見! 現在物体Yは黒のGPZで青山通りを三軒茶屋方面に逃走中。見かけた方はBEEPまで一報を!!

(編)こんYの図

■図7

去る3月24日、渋谷へ「H・R・ギーガー展」を見に行きました。この絵は、ギーガーの緻密なエアブラシを、ドット絵でどこまで表現できるか試すために、模写したものです。しかし……疲れた!

前回に「格子力着せかえ」というのをやったけれど、あれを思いだしてもらいたい。あれは、各部分ごとにパーツのドット絵を描いていったんだけど、あれを応用すれば……。

というわけで図7。この絵は、腕、口を別パーツとして描いてあるので、これらを切り取って(もちろんコピーしてからだぞ)、腕の接続・動きを見てほしい(なんか子供だましのような気がする)。

何度描いても似ないのでこんなんなっちゃいました。T.S氏の素顔を知りたい人はOh! HIT BITのバックナンバーを見てください。

やせられたかな?

ポリポリ

(編)T.Sの図

宿題はないから、復習よろしくネ

どうも今回は説明不足のような気がするけど、そのぶんは自分で復習しておいてくれ。この方面の勉強をするには、アニメーション関係の本(いわゆる「アニメ雑誌」じゃないぞ)や、建築関係の本、とくに「パース」とか「パースペクティブ」とかの単語が題名に入った本が役立つはずだ。

それでは、今回はあわただしく

第4回終了

切り取り線

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京	1	—	29307	金額	

加入者名 株式会社日本ソフトバンク

料金　払込み　特殊　円

※　（郵便番号　　　）

払込人住所氏名

備考

受付局日付印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	1	—	29307

加入者名 株式会社日本ソフトバンク

金額　億　千　百　十　万　千　百　十　円

※

払込人住所氏名

備考

受付局日付印

振替用紙

←点線から、きれいに切り取ってご使用ねがいます。

定期購読のお申し込み頂きありがとうございます。
この申込書の弊社到着は8日発売分が毎月末、18日発売分につきましては毎月10日が〆切となりますので、それに遅れますと次々号からのお申し込みとなります。
また、遡ってよりのお申し込みは出来ませんので悪しからず御了解下さい。

切り取り線

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

切り取り線

送り先	お名前	フリガナ	性別	年齢	ご職業
			男・女		
	ご住所	フリガナ 〒			
	お電話	ご自宅	勤務先		

申込書				
	Beep 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み BP NO.	年間 4,320円
	Oh!PC 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み PC NO.	年間 6,000円
	Oh!MZ 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み MZ NO.	年間 6,000円
	Oh!FM 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み FM NO.	年間 6,000円
	月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	年間 7,200円
	月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	6ヶ月 3,600円
通信欄				

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

続・RPG幻想事典

第8回 ケルト神話の世界

文●カーン羅武坂
イラスト●Nikov

ケルト神話については、単行本の「幻想事典」でもかんたんに触れられているが、今回はよりくわしくケルト神話の歴史・伝説・英雄・妖精などについて掘りさげてみた。

島のケルトと陸のケルト

某月某日、某図書館にて…

わたし「すいません。ケルト神話のことを調べたいので探してもらえますか」

職員A「ケルト神話？ ちょっと待ってね。（職員Bに）お～い、ケルト神話の本どこだか知ってるか」

職員B「あのジュニアのところにある黒い本じゃないかな」

職員A「あ～、あれか。（わたしに）ちょっと待ってください。持ってきますから」

それから1分後……職員Aから受け取った本のタイトルは「ク・リトル・リトル神話」……。

本当にあったお話。

というわけで、今回は数ある神話のなかでもマイナーな部類に入るケルト神話について書いてみたい。

ケルト神話については、単行本の「幻想事典」にも2ページほどにわたって、ドルイド僧とダーナ神族について要点を押さえた説明がされている。

それとはダブらせずに、今回はケルトの歴史と神話、それからケルト最高の英雄ク・ホリンとフィアナ騎士団、最後にケルトの妖精について紹介しようと思う。

ギリシャ神話を作ったのが古代ギリシャ人であったように、ケルト神話も古代ケルト人によって作られたものである。しかし、かれらがどんな民族だったのか、どんな暮らしをしていたのかなどはあまり知られていない。その理由には、ケルト人の国がなかったこと、ドルイド僧が歴史を口承したため、文書の形で残っている資料が少ないことなどがあるといえる。

しかし、ケルト人たちの作った遺物が発掘されているのも事実である。ケルトの研究者の間では、ドナウ川の水源近くにケルト人たちがいたのではないか、いやカスピ海の近くでは？と諸説が出されているが、今のところ、ケルト人の本当の根拠地は明らかにされていないようだ。

ともかく、ケルト人の根拠地がどこであれ、悪化した気候のために、かれらが土地を捨て、ヨーロッパ各地に散ったのはまちがいなさそうだ。

ケルト人たちはヨーロッパ各地に散っていく間に（このケルト民族の移動はB.C.900～400年とされている）、他の民族と混じりあっていった。こうして、純粋なケルト人はしだいにいなくなってしまったのである。逆にいえばヨーロッパ中にケルトの血をひいた人がいるということでもあるのだ。

かれらのなかには、海を越えたブリテン諸島に移動していった者もいた。スペインからアイルランドに渡り、そこからブリテン島にひろがったのである。この海を越えたケルト人を「島のケルト」、大陸のケルト人を「陸のケルト」と研究者たちは呼んでいる。「島のケルト」は、「陸のケルト」と違い、あまり他の民族の干渉を受けず、長い間独自の風習や伝統を守っていた。

しかし、B.C.55年にシーザーがブリテン諸島を占領した後は、しだいにローマ化され、その後、アングロサクソンの血が混じっていったとされている。

ところが、このシーザーもなぜかアイルランドには手を出さなかった。その理由はいまだに謎のままである。

ともかく、以上のような経緯で、ケルトの血はアイルランドにもっとも濃く残っているのだ。そのため、ケルト神話といえばアイルランドということになるのである。

ケルトの歴史を語った男

ケルト神話の歴史を見てみよう。

ケルトの神話や伝説等は、ドルイド僧たちの口承によってのみ伝えられてきたが、A.D.700年ごろ、キリスト教の筆写僧の働きではじめて文章化され、後世に残されることになった。これは、アイルランドにキリスト教を広めにきた聖パトリックという宣教師の努力によるものだ。

パトリックは、キリスト教を広めにきたものの、人買い商人に捕まり、奴隷にされてしまった。その間にかれは、アイルランドの信仰を知り、奴隷の身分から逃れてふたたびアイルランドにやってきたときには、アイルランドの信仰を弾圧せずに、それを形に残し、寛大な処置をとったといわれている。

この聖パトリックは、これから紹介するク・ホリンやファーガスをあの世から呼び出して話をしたり、フィアナ騎士団のオシーンと旅をともにしたといわれている。このようにアイルランドの人々に強い影響力を持っていたので、今でもアイルランドではかれの肖像画がよく見られるそうだ。

ケルト神話の歴史を知るのに最適の1人の男のエピソードがある。

名をトァン・マッカラルといい、アイルランドにはじめて上陸した種族の生き残りであった。かれはその後転生を続け、320年間アイルランドの歴史を見続けたという。

トァンは、パーソロン族の1人だった。この一族は最初男女あわせて24人しかいなかった。5000人にまで増えたが、そのとき病気が流行り、トァン1人だけが生き残ったのである。その後22年間、トァンはサバイバルさながらに生き続けた。

やがて、老いのために動くのもままならなくなったころ、ニュヴズ族が上陸してきた。

トァンは自分の死期が近づいてくるのを感じながら眠りについた。ところが、翌朝目を覚ましたとき、トァンの体はなんと若い牡鹿に変わっていたのだ。

かれはその姿のまま森に住みつき、ニュヴズ族の様子を見守ることにした。この一族は8060人にまで増えたあと、突如として絶滅してしまった。

牡鹿の寿命を全うしたトァンは次に猪に姿を変えた。そのころ、アイルランドに住んでいたのはフィルヴォルグ族で、彼らの時代は長く続いた。

その間に猪のトァンは老い、今度は海鷲の姿となってよみがえった。彼が大空を飛びながら地上の様子を見ると、ちょうどトゥァハ・デ・ダナーン族、つまりダーナ神族が、雲に隠れてアイルランドに上陸してくるところだった。

はじめのうちダーナ神族は先住のフィルヴォルグ族といっしょに暮らしていたが、フィルヴォルグ族の間に不満が起こり、2つの種族の戦いとなった。この戦いはダーナ神族の勝利に終わり、しばらくダーナ神族の時代が続いた。

最後に上陸してきたのはマイリージャ族だった。マイリージャ族とダーナ神族の間で、またも戦いが起こり、今度はダーナ神族が敗北を喫した。海と地底の彼方に逃れたダーナ神族は、マイリージャ族から「妖精」と呼ばれるようになった。

ここまでの長い長い歴史を見守り続けたトァンは、最後の転生で蛙となり、湖に住んでいた。しかしある日、かれはマイリージャ族の人間に捕まり、一族の統治者の妻カレンの食卓に供せられることになった。カレンのお腹におさまったトァンはカレンの子供として生まれかわり、成長し、これまで見てきたケルトの歴史をキリスト教の僧侶たちに語った後、この世を去ったという。

これがケルト神話の大きな流れである。有名な英雄サーガや妖精の伝説は、ダーナ神族以降の話なのである。

ケルトの英雄ク・ホリン

ケルトの英雄ク・ホリンは、ケルトの歴史に現れる5番目の種族マイリージャの人間だが、父はダーナ神族の1人、太陽と光の神ルーフだった。ルーフ神は知識、医術、魔術、

戦闘などさまざまな分野にわたってオールマイティーに力を発揮する神だったので、その血を半分ひいているク・ホリンも当然のごとく英雄としてケルトの歴史におどり出た。幼名をセタンタといったかれが「ク・ホリン」の名をもらうことになったエピソードを紹介しておこう。

7歳のセタンタはある日、12人の友だちを相手に、ハーリングというアイルランドの球技をしていた。そこへ通りかかったのは、宴に招かれて行く途中の王であった。王は、セタンタの身のこなしや技の見事さに感心し、セタンタを宴に誘った。セタンタは「このゲームを終えてから参ります」と答え、友だちのところへ戻っていった。

宴を催している城に着いた王は、そのはなやかさに心奪われ、しばらくセタンタのことなど忘れてしまった。そこへこの宴の主催者が現れ、自慢の番犬を放したいという。王はそれを許可することにした。

その番犬は、力は普通の犬の100倍、10人の戦士を相手に戦えるという猛犬だった。かくして犬は放された。そこへやってきた何も知らないセタンタ。

宴のムードに酔っていた王たちの耳に飛びこむ番犬の鋭い鳴き声、それに続く絶叫。王たちが手に剣を持ち、城の外に飛びだすと、そこには、ヘラクレスのごとく、素手で番犬を倒したセタンタの姿があった。

宴の客は、みなセタンタの力と勇気を誉めたたえたが、自慢の番犬を失ったこの城の王だけはがっくりと肩を落とした。

それを見たセタンタは「わたしがさきほどの犬と同じくらい強い犬を見つけます。それまではわたしがあなたの番犬がわりになって城を守ります」といった。

それを聞いた王はますます感激し、セタンタにク・ホリンという名を与えた。ク・ホリンの「ク」とは、ゲール語で「猛犬」という意味だった。古代アイルランドでは、猛犬は勇気や美の典型と考えられていたので、「ク」の付く名を与えられるのは最高の名誉と考えてもいいだろう。

以後、ク・ホリンはその名に恥じぬ生涯をおくることになる。

ク・ホリンの名を与えられて1年たったある日、かれはドルイド僧が弟子に占いの勉強を教えているところに通りかかった。

「今日武器をはじめて身につける者は、後世に名を残す偉大な戦士になるだろう」と話しているのを聞き、ク・ホリンはさっそく王のところへ行って武器をもらうことにした。

しかし、ク・ホリンの力に耐える武器がなかったので、王は自分専用の特製の武器を与えた。ク・ホリンは、最初から王の武器を手に戦うことになったのだ。

しばらくするとク・ホリンは、赤枝の戦士団のなかでも最高の戦士となり、女性たちのアイドル的存在となったという。

ここで赤枝の戦士団（レッド・ブランチ・チャンピオン、以後、R・B・Cとする）の説明をしておこう。

R・B・Cとは、かんたんにいうと日本の武士みたいなもので、各地方の領主の藩衛をつとめていた。平和なときは、旅や釣りや武術の訓練をしていた。

このR・B・Cの戦い方はちょっと変わっていて、御者のあやつる2頭立ての戦車に乗り、槍、盾、剣、投石器を駆使して戦ったという。

さて、年頃になったク・ホリンは、アヴェールという美しい女性に出会い、プロポーズした。しかし、ク・ホリンがまだ若いと思ったアヴェールは、もっと修行をして強くなってからもう一度来てほしいと告げた。

そこでク・ホリンは、「影の国」に住む魔術師兼大戦士のスカサハのもとへと向かった。そこで1年と1日修行を積んだかれは「鮭飛び」の術や、槍の一撃で27人を倒す技などを修得した。

スカサハは、ク・ホリンに免許皆伝の証として〝ゲイ・ボルグの槍〟を授けた。この槍は、狙った目標は絶対に外さず、相手に当たると、中から30の矢じりが飛び出し、体の内側から引き裂く必殺の槍だった。この槍はク・ホリンの生涯の武器になった。

スカサハのもとで修行を積んだク・ホリンは、アヴェールと無事結婚した。その後かれはアイルランドでは一番古い「クーリーの牛争い」という事件にまきこまれていった。

アイルランドのコノート地方にいた強欲な女王は、コノートの王と宝くらべをしたが、妖精の血を引いた牛を持っていなかったために負けてしまった。そこでかわりの牛をク・ホリンのいるアルスター地方で見つけ、力づくで奪おうとしたのだ。

この戦いでク・ホリンは大

活躍をしたが、結局牛は女王のものになってしまった。にもかかわらず、女王は自分の戦士をたくさん殺したク・ホリンに復讐心を抱き、攻撃してきた。

ク・ホリンは一度は太陽神ルーフの力を借りて勝ったが、2度めの戦いの前にバンシーを見てしまったため、最後には泉のほとりの石柱に体を縛られ、立ったまま息絶えてしまった。

ク・ホリンの最後をくわしく知りたい人は、ケルト神話を読んでみるといいだろう。

フィアナ騎士団への道

さて、このク・ホリンの活躍した時代から300年後、R・B・Cより洗練されたフィアナ騎士団が登場する。この騎士団は「アーサーと円卓の騎士」の原型になったともいわれている。このフィアナ騎士団の話には、妖精に頼まれて戦争をしたり、「常若の国」というところに3年いて帰ってくると、300年過ぎていたという「浦島太郎」に似た話があるが、ここではフィアナ騎士団になるためのテストを紹介する。

まず、自分に対しての誓約をたて、王に忠誠を誓い、仲間に対しての礼儀をわきまえる。これだけならたいしたことがなさそうだが、次に12冊の詩書に精通し、自分でも詩が作れることが必要。さらに複雑な戦闘技能テストが待っている。以下はそのテストの内容である。

①地面に穴を掘り、そこに膝で座る。そのままの姿勢で9人の戦士が遠くから投げる9本の槍を盾と棒で防ぐ。

②髪に紐を結び、木1本分だけ先行し、森の中を走って後ろからくる武装した騎士から逃げる。逃げきった後に剣をもって、手が震えていたり、木の枝を折って逃げていたら失格。

③自分の額の高さの枝を飛び越える。

④膝の高さに身をかがめて坂を駆け登る。

⑤走ってる最中に足に刺さったとげを速度を落とさずに抜きとる。

このように不気味なテストにパスしてはじめてフィアナ騎士団の一員になれるのだ。想像を絶するテストの数々だが、ケイオシウム社のアーサー王を扱ったRPG「ペンドラゴン」をやってみると、一人前の騎士への道のりのけわしさがうかがえるだろう。

ちなみに「ペンドラゴン」の和訳は出ていないのであしからず。

おまちかねの妖精たち

最後に、ケルト神話の神髄ともいえる「妖精」を紹介しよう。

ケルトの歴史の中でも少しふれたが、アイルランドの妖精たちは、マイリージャ族に敗れ、人目をさけて隠れ住んだダーナ神族の生き残りである。

アイルランドでは、現在でも妖精がいると信じていて、バンシーを見たとか、わたしはチェンジリングされたが帰ってきたとか、レプリコーンの作った靴を持っているなどという人がいる。

読者諸君が妖精を信じるかどうかは別として、万が一、妖精と会ったときのための予備知識と思って、知っておいてもいいのではないだろうか。

わたしとしては、妖精はいると信じたい。

「幻想事典」のモンスターの項には、バンシー、デュラハン、メロウ、プッカ等、あまり知られていない妖精たちも多く載っているので、十分だと思うが、追加と思って読んでほしい。

妖精には大きく分けて、一人でいるものと仲間でいるものの2種類がある。

仲間でいるものは大体が温和な性格で、陽気ないたずら好きだが、ひとりぼっちのほうは逆に無情で気味悪く、邪悪なものもいる。

ちょっと想像してみても、デュラハンが何人も集まって首をかかえて踊っているなんて、イメージが合わないのがわかるだろう（確かに不気味ではあるが……）。

それでは、さきに仲間でいる妖精を紹介しよう。

かれらはさらに海にすむメロウと陸にすむシーオークの2種に分かれる。メロウのほうは「幻想事典」にも載っているので、シーオークにしぼって説明しよう。

シーオークといっても、海に住むオークのようなものではなく、ごく一般的な「妖精」のイメージに近い。アニメの「とんがり帽子のメモル」に出てきたような、妖精らしい妖精だ。

かれらは、アイルランドのところどころにある、「ラース」と呼ばれる茨のしげみに囲まれた土地に、夜ごと現れては飲めや歌えの大騒ぎをする。

もし、この騒ぎを見た人間は、妖精の奏でる音楽のとりこになり、人間らしさを失い、かわりに妖精の歌や音楽を覚えてしまう。こうなった人は「妖精学者」と呼ばれ、普通の人々はよりつかなくなってしまう。

シーオークたちのいたずらで一番ひどいのは「チェンジリング」だ。人間の赤ん坊と妖精の1000歳か2000歳ぐらいのしわくちゃな子どもとを取りかえてしまうのだ。

取りかえられた人間の子はどうなるのか?「わたしはチェンジリングされたが返してもらった」という人の話では、ひたすら踊らされて、つま先がなくなってしまったそうだ。

アイルランドには、子どもが取りかえられた妖精かどうかを見やぶる呪文が伝わっている。

まず、チェンジリングにあったと思われる子どもを、暖炉の上にかかげて「燃えろ! 燃えろ! 燃えろ!! 悪魔のものなら燃えてしまえ、けれど神様、聖者様のくださりものなら傷つくまい!」という。

つまり、妖精をおどしているわけで、もしその子が妖精なら、叫び声をあげて一目散に煙突から逃げていくというものだ。

さて、今度はひとりぼっちで陰気な妖精にいこう。やはりやばそうな奴らばかりで、知らずに近づくとどうなるかわからない。これを読めば、あぶない目にあうことも減るだろう。以下ひとつずつ紹介する。

クラリコーン

これはレプリコーンが酒によって騒いでいるときの別名だとする人もいるようだ。

とにかく酒好きで、酔ってははしゃぎ、朝になると泥だらけになっているという。はたから見ていれば、ただのひょうきんものといった妖精だ。

ファーダリック

日本の昔ばなしに、狸や狐にばかされた旅人が、翌朝目覚めると道で寝ていたというターンの話がある。

この妖精はそれのアイルランド版とでもいったところだ日本のものよりずっと気味が悪い。

パターンとしては、寒い夜に旅人が家をみつけて泊まらせてもらうが、その家の者から「なにか話をしてくれ」といわれる。ここで旅人がことわってしまうと、家から出される。するとそこへ巨人がやってきて、「この死体を焼いて食うから、お前は焦がさないように見ていろ」といって死体をおいてどこかへ行ってしまう。ひと晩中死体を焼いて待つが、朝になると死体が消え、あらためて家に行くと「今度は話すことがあるだろう」と家の者にいわれてオチがつく。

ラナンシー

男性諸君はこの妖精には気をつけよう。このラナンシーは妖精の力を使った美女の姿で現れ、愛を求めるのだ。この愛をこばめば、ラナンシーは男の奴隷となる。が、もしこの愛を受けいれると、逆に男がラナンシーのとりこになり、命を吸いつくされて死ぬまでラナンシーのそばをはなれられない。だが、ラナンシーはもともと詩の神(ミューズ)なので、愛を受けいれた男は、その力を与えられ、詩人として短い人生を送るという。

ファーゴルダ

この妖精は、ひとりぼっちの妖精としては例外的によい妖精(?・)で、現れるのは飢饉のときだけである。そして、ただでさえ飢饉で食べものがないところに、食べものを恵んでくれという。このときに無理してでも食べものをあげると、かわりに幸福をくれるという。だから、もしどこかでこの妖精にあったら、最後のひと切れのパンだとしてもあげたほうが得かもしれない。

数ある神話のなかでも、とくにマイナーとされるケルト神話。多少は興味と知識が増えただろうか。

資料を調べているうちに、おもしろいことをみつけたのだが、「ガリバー旅行記」を書いたスウィフトは、アイルランドの首都ダブリンの教会の司祭だったそうだ。

このことを頭にいれてもう一度「ガリバー」を読むと、また新しい発見があると思う。

AMIGA500、AMIGA2000のこと

第29回 パイナップル通信

文●桃園隆夫

ILLUST/MAMORU YAMAMOTO

AMIGAから新機種デビュー

もうご存知のBEEPERも多いと思うが、あのAMIGAの新機種が2つ発表された。1つはAMIGA500、もう1つはAMIGA2000だ。市場に出回るのはもうちょい先（2000が7月下旬〜8月、500がクリスマスごろの予定）だけれども、ひと足先にくわしくレポートしちゃおう。

まずAMIGA500を登場させよう。外見はちょっと見たかんじC−128みたいだけれど、よーく見るとキーボードの上のほうにAMIGAのロゴがきざまれている。じつはこの500のボディはC−128と同じケースを使用しているのだ（このあたりがコモドール社らしい?）。

キーボードは、現在のAMIGA−1000にフルコンパチのもので、10個のファンクションキー、ニューメリックキーボード、カーソルキーをふくめて94個のキーが付いている。キータッチの具合はまだ実際にタッチしたことがないのでわかりまシェン。

ディスクドライブは本体の右横に内蔵されている。もちろん1000同様に3.5インチのもので、少し薄型のメカを使っているようだ。ワークベンチなどもここからブートするわけだが、今まではDOSをブートする前に、キックスタート（ROM）をロードさせなければならなかった。ところが、この500はキックスタートの部分がROMチップになったので、ちょっと楽になったかもね。

今でも「AMIGAのOSにはバグがあるからドーモネ〜」という人がいるけれども、ROMになったということは、そのOS関係のルーチンが完璧になったということを表しているのだ。もちろん、現存するキックスタートもバグなんかもうないのはいうまでもない。

まったくAMIGAに対しては変なウワサが飛びかうもんだ。BEEPに書かれているAMIGA情報以外はみんな「おくれてる〜」から、気をつけてほしいな。

1000と変わらぬ拡張性

さて、話を元に戻すと、AMIGAは、プリンタやサードパーティが開発したペリフェラル類へのインタフェースがスムーズに行えるマシンとしてもよく知られている。そのシステムの拡張性は、500も2000もまったく変わらない。

本体後方にはステレオアウト、外部ドライブコネクタ、シリアル（RS-232C）、パラレルポート、アナログRGB出力、コンポジットビデオアウトのほか、今までボディの右横に付いていたマウス&ジョイスティックポートも装備されているんだ。

1000用に出されていたフューチャーサウンド、ディジィビュー等のハードは全部使用できるし、ワークベンチ内のプレファレンセスにあるプリンタドライバー、または自作のドライバーを使えば、今パソコン用として売られているプリンタのほとんどがかんたんに付けられるからとても便利だ。

それにメモリを増やすときなどに使うバススロットも、本体左横に装備されている。

このメモリ（RAM）についてもかんたんに書いておこう。500は本体内部に512KBが最初にのっている。

そして、そのRAMのグループの右側にメモリエキスパージョンスロットがある。ここに別売のA501カード（512KBラム&クロック、カレンダー付）を差し込むと、本体だけで1MBのシステムになるのだ。

それとバススロット側に8MBのRAMカードを付ければ、なんと最大9MBのシステムになってしまうのだ。それらのことを考えると、この500はまさしく"小さな巨人"といえるだろう。1000を持っている人には、2台目のポータブルAMIGAとしてぜひおススメしたい。

▲アミーガ500。本体右横の3.5インチ・ディスクドライブが見える。

numeric keypad.

Disk Drive
The system comes with one internal floppy-disk drive

he back of the Amiga 500, showing the interface ports.

mand Line Interface). The Extras disk contains Amiga Basic, a version of Microsoft BASIC.
Because it is the third in a line of compatible com

▲数々のインタフェース・ポートが見えるアミーガ500の後部。（写真はアミーガワールド5月号）。

ビジネスマシンAMIGA2000

AMIGA500が1000の弟分だとすれば、2000のほうは、バリバリに仕事ができる兄貴といった感じだ。2000の外観は、まさにビジネスマシン（IBM-PCATに似ている）といえる。このマシンでゲームなどをプレイしたら申しわけないという気さえしてくる。

じつはこのマシンは、IBM-PCとのコンパチビリティを意識し開発されたものだから、外見もそうなるのは当然かもしれない。

本体の上ブタを開けて中のマザーボードを見ると、まずいくつかのスロットが目につく。このスロットは、AMIGA用のペリフェラルカード専用のものと、IBM-PC専用のものを使うことができる。AMIGA用が5個、IBM用として4個のスロットが用意されているのだ。

このマシンをIBM-PCとして使うには、オプションであるA2088カードをスロットに差すわけだ。このカードは、型番を見ればわかるとおり、8088CPUとPC・ROM、512KBPC・RAM、PC用ディスクコントローラーなどが付いているPCを1枚のカードにまとめたものだ。

つまりこのカードを挿すと、AMIGAはあれよという間にPCのXTシリーズに大変身してしまうのだ。「なあんだXTにコンパチか、今さら古いよ」なんて思っているキミ、そう、思うのはまだ早いぞ。

将来的には、このA2088カードはA20286カードにバージョンアップされるらしいのだ。しかも、68020MPU、6888コプロセッサもいっしょに付いているというから、驚異のカードということになるね。

おまけにAMIGA2000は、それらのPCカードを使うとPCコンパチマシンになるだけではなく、PCのソフトとAMIGAのソフトを同時に動かせるマルチタスクならぬ、マルチCPUマシンになってしまうのだ。IBM側でロータスの1-2-3で仕事をしながら、AMIGAでディフェンダー・オブ・ザ・クラウンをプレイしちゃうという芸当も、かんたんにやってのけられちゃうんだ。

bottom are, from left to right, the keyboard connector, mouse port #1 and mouse port #2.

Amiga 2000 system box (rear). At far left is the cut out for the video slot. Across the top, left to right, are the power switch, power plug and fan. Across the bottom are the RGB port, parallel port, disk-drive

▲アミーガ2000の後部。ビデオスロットを含め数数のインタフェース・ポートが並んでるね。

抜群のコンパチビリティ

AMIGA用に現在発売されているプログラムのコンパチビリティは抜群で、'86年以後に出されたものは全部動くだろう。AMIGA部のハード、インタフェース類は500および1000とほぼ同じだが、ビデオ出力（コンポジット出力）ポートだけが本体には内蔵されていない。これも別売でコンポジットビデオカードが出される予定になっているんだ。でも、このテのマシンにはチョッと必要ないかもしれないけどね。

ディスクドライブは、本体内に3台（3・5インチ2台、5インチ1台）、そしてやはり内部にハードディスクも入れられるようになっている。

キーボードは1000同様セパレートタイプで、IBMタイプキーボードと配列が同じになっている。1000のように、本体の下にキーボードをしまうことができないのは不便だけれど、ジョイスティック/マウスポートが本体前方についているので、ギリギリまで横に物を置けるだろう。

これを読んでわかってもらえたと思うが、2000は完全にビジネス&プログラミングユースなマシンで、一方500はホビーユースなマシンになっている。

この新しい2つの個性を得たAMIGAは、その膨大な数のソフトウェアとともにどんどん世界を広げていくことはまちがいないだろう。

▲IBM-PCを意識したアミーガ2000のキーボード。（写真はアミーガワールド4月号より）

	AMIGA 500	AMIGA 2000
MPU	Motorola 68000 7.14MHz	Motorola 68000 7.1MHz 8088、80286、68020(オプション)
Memory	512KB 9MBまで（内部1MB、外部8MB）	1MB 8MBまで拡張可能
Disk Memory	880KB、3.5"Double Sided Diskdrive 本体に1台、外部に3台まで	同 本体に2台、外部に3台まで
Keyboard	IBMタイプ、94Key	同
Ports	Mouse/Joyports, 2Audio, External Driveport, Parallelport, RS-232, Analog RGB, Monochrome Video port	同 Video portを含まない
Expansion	1×86pin expansionbus Connecter	同 他にPC用として4個、AMIGA用として5個のスロット
Video	Text　4096色中 60 or 80×25　4 Graphics 320×200　32 320×400　32 640×200　16 640×400　16 最大で1024×1080　32 それぞれのモードにHAM（4096色同時発色モード）有り	同 IBMモード 320×200　4色 640×200　1色
Sound	4ch Stereo サンプリングレート 31KHz、8 bit	同

ゴキちゃんがひと夏ぶりに我が家の台所を訪問。今年は子供のプチゴキちゃんもいっしょだ。やはり今年の彼らは修業のあとが見られ、手強い。ボクは禁断の必殺技〝殺虫剤の海〟で、ようやく彼らを天国へ送った。（らばわく）

●

世間のブームに乗り遅れまいと、BEEPでもビリヤードが大流行。能書きの芋、長考のTAKE、「何か入るだろショット」のくわと、性格によって撞き方もさまざま。ちなみに私は、メカニカルブリッジの鬼なのだ。（頭）

●

会社帰りの深夜の商店街には、ラーメン屋、ファミリーレストラン、24時間ストアがあって、ボクを誘惑します。昨夜もサンドイッチをほおばってしあわせになりました。1日2食を決意したばかりなのに……。（T・S）

●

6月6日、特集の撮影のため、埼玉は入間にある館に行った。その日は、秩父で38度という記録的な暑さ。おまけに秋ものの衣装で撮影とあって、みんなフラフラ。6月6日という日付に何か因縁を感じるのだった。（TAKE）

●

先日、たけじゅんと軽井沢までカレーを食べにバイクで出かけた……んだけど、目当てのインド料理店は、見事に休業中。それでもカレーへの渇望断ちがたく、あーインド人になりたいよーと騒いでいる私はだ――れ。（こんY）

●

元気です。空が青い休日は、社会復帰して間もない体にムチ打って走り屋に奉公。最近は念願のトライアルも買ったので、自ずと身が入っちゃって。早く一人前になって、地縁土が走った北海道を目指すんだいっ！（ふ）

●

先月号よりやむをえない理由により読者プレゼントが官製ハガキになってしまいました。ゴメンナサイ。それでも愛読者カードを送ってくれる皆さんが多数いるのに感謝感謝。これからもBEEPに対する意見を送ってね。（K）

次号予告

MSX&セガ2大特集

来月号は、「今年は伸びる」といわれながらも、いまいちおもしろいゲームが少ないMSXにカツを入れる「寝た子を起こすMSX特集」と、今や絶好調のセガのおもしろさを徹底的に追求してしまう「豪華絢爛セガ特集」の2本立てでお送りしよう。もちろん、特別定価号なので、発売日には420円持って書店へ走ろう。

YOSHIMI UENO 1987

POW

BEEP NEXT...

BUDDA BUDD

9月号は8月8日発売！

来月号は 特別定価420円 よろしくね！

月刊 Beep 8月号

昭和62年8月1日発行（毎月1日発行）第3巻8号通巻34号
◆発行人　孫　正義
◆編集人　笹口幸男
◆発行元　株式会社日本ソフトバンク
出版事業部　〒102　東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
営業☎03・261・4095　編集☎03・265・5808

本社　〒102　東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部☎03・261・3598　商品部☎03・263・3599
西日本営業部　〒541　大阪市東区南本町2-6明治生命堺本筋町ビル
☎06-264・1471

◆印刷　大日本印刷株式会社

雑誌17659-8

◆編集長　麻生健司
◆編集
白勢房枝／新保利昭／武田浩二／石村　治／桑原　修／近藤　裕
◆協力スタッフ
我流子／権俵菊造／佐々木好幸／TAKE ON！／たけじゅん／Dr. KILL／中村龍彦／氷水芋吉／三峰奈緒／雅／べんちゃん
◆校正
関　民子＋グループこじら

★質問・テレフォン★

掲載した記事・プログラムについてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんのであしからず。

月曜日～金曜日の午後4時～6時

☎ TEL

03・265・5819

SOFT JUNGLE
ソフトジャングル
Sawada

HIT21

いま、オモシロざかりっ!!

なんと、まあ2位〜4位をシミュレーションゲームが占めておるではないか。どーしたことっ。

1位 ジーザス

エニックス

●アドベンチャー

映画的アドベンチャーゲームの先駆者として世に出た〝ジーザス〟。その人気たるや、発売日初日から爆発的な売れ行きだったとか……。

2位 大戦略II

システムソフト

●シミュレーション

先月と変わらず、2位に輝いた息の長いゲーム。最近のシミュレーションブームの象徴か——!? ちゃんと作れば長く売れるんだ。

3位 信長の野望・全国版

光栄

●シミュレーション

現在の安穏とした生活にイヤ気がさしている危険な者たちよ、せめて〝信長の野望〟を達成させようぞ。

4位 三国志

光栄

●シミュレーション

やっぱり歴史物は〝三国志〟に限る。先月の10位から一気に飛躍の4位は見事。

5位 DAIVA

T&Eソフト

●シミュレーション

さすがに対応機種が多いと息も長い。残り1つのシナリオはPC-98版になる。

愛読者カード 〈8月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今後とりあげてほしい企画・ゲーム

★ゲームを買う際にもっとも参考にするのは何ですか？

1．ゲーム雑誌の記事
2．広　　告
3．友人からの情報
4．お店の人からの情報
5．その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

注目ソフト

★8位　上海(N)システムソフト――最近では、めずらしくおもしろいゲームだ。そのおもしろさは、ＢＥＥＰ編集部を飛び出して営業部まで飛び火したほど……。初登場でいきなり８位というのも、BEEPで紹介したおかげかな？

★９位　ファンタジーII(RP)スタークラフト――先月号では徹底研究で取り上げた。アップル版からの移植だけに独得の魅力をもっている。見た目が地味なため、〝本当におもしろいの？″と信用されないが、ＲＰＧファンなら必ず満足するゲームだ。

★14位　ガンダーラ(AC+RP)エニックス――やはりきたか、というゲーム。こいつは、たぶん来月あたりは上位陣に食い込んでくるだろうな。〝ドラ・クエ″で、ＲＰＧの作り方を心得ているエニックス。よくあるアクションＲＰＧではあるが非常に楽しめるゲームだ。

★18位　オーガ(S)システムソフト――本場米国製の移植シミュレーション。おもしろさは我流子が保証済み。プレイヤーのミスにつけ込み、攻撃してくるオーガの憎たらしさは、並じゃない。確かによくできたゲームです。

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1	↑	ジーザス(エニックス)	AD	PC-88SR以上	5D(7,800円)
2		大戦略II(システムソフト)	S	PC-98シリーズ	D(9,800円)
3		信長の野望・全国版(光栄)	S	X1シリーズ、FM-7/77シリーズ、MZ-25 PC-88SR以上/98シリーズ	5D(9,800円)
4		三国志(光栄)	S	PC-88(SR専用あり)/98シリーズ、X1シリーズ、 FM-7/77シリーズ/16β、MSX(2)	ROM(12,800円) D(14,800円)
5		DAIVA(T&Eソフト)	S	PC-88SR以上、FM-77AV、MSX2、 X1シリーズ	D(7,800円)
6	↓	ぎゅわんぶらあ自己中心派(ゲームアーツ)	N	PC-88シリーズ	5D(6,800円)
7	↓	ガリウスの迷宮(コナミ)	AC RP	MSX(2)	ROM(4,980円)
8	注目	上海(システムソフト)	N	PC-88/98シリーズ	5D(6,500円)
9	注目	ファンタジーII(スタークラフト)	RP	PC-88シリーズ、FM-7/77シリーズ、 X1シリーズ	5D(9,800円)
10		XANADU(日本ファルコム、ソニー)	RP	PC-88/98シリーズ、FM-7/77シリーズ、 X1シリーズ、MSX2	D(7,800円) T(6,800円)
11		大戦略(現代大戦略含む)(システムソフト)	S	PC-88SR以上/98シリーズ、 X1シリーズ	D(6,800円/7,800円)
12	↓	エルスリード(NCS)	S	PC-88SR以上、 X1シリーズ	5D(7,200円)
13	↓	覇邪の封印(KGDソフト)	RP	PC-88/98シリーズ、FM-7/77シリーズ、 X1シリーズ、MSX/2	3.5D(8,800円) ROM(7,800円) 5D(8,800円/9,800円)
14	注目	ガンダーラ(エニックス)	AC RP	PC-88SR以上	5D(7,800円)
15		ロマンシア(日本ファルコム)	RP	PC-88(SR以上専用あり)/98シリーズ、 X1シリーズ、MSX2	D(6,800円) ROM(5,800円)
16		夢幻戦士ヴァリス(日本テレネット)	AC	PC-88SR以上/98シリーズ、X1シリーズ、 FM-77AV、MSX	ROM(6,800円) D(7,800円)
17		ウィザードリィ(アスキー)	RP	PC-88SR以上/98シリーズ、 FM-7/77シリーズ、X1シリーズ	5D(9,800円)
18	注目	オーガ(システムソフト)	S	PC-88シリーズ、X1シリーズ	5D(6,800円)
19		ドラゴンクエスト(エニックス、ソニー)	RP	MSX/2	ROM(5,800円) (2用・6,400円)
20		XANADUII(日本ファルコム)	RP	PC-88(SR以上専用あり)/98シリーズ、 FM-7/77シリーズ、X1シリーズ	D(5,800円)
21		火の鳥(コナミ)	AC RP	MSX2	ROM(5,800円)

前月から急上昇
前月から急降下
今月の注目ソフト

ジャンル
AC アクション　AD アドベンチャー　RP ロールプレイ　S シミュレーション
N ノンセクション

協力店　J&P渋谷店　うつのみや片町店　真光無線　ヤマギワ玉川店　ラオックス本店　ソフトクリエイト　ラオックス横浜伊勢佐木町店　パソコンショップ・ハドソン　J&Pメディアランド　富士音響マイコンセンターRAMI

▶敵のウインドー(上)の情報も参考にする。ほら、あんな場所に緑の駒が！

ダイレス

ボーステック

静かにハマる無機質ゲーム

レイトレーシングで作成したキャラは成長していく

by　芋吉馬琴改め氷水芋吉

機種　PC-88VA　　媒体(価格)　5D(6,800円)

スピード命！

こんにちは。免許取り消し以来、スピード感に飢えている(芋)です。そんな今のボクのためにボーステックが作ってくれた(?)スピード感あふれるゲームがこれ、〝ダイレス〟。

このゲームがどれほどスピード感にあふれているかというと、取材に行ったボーステックで（BEEPには88VAがないんだよぉ！）(編)といっしょに熱くなってしまった。熱くなりすぎて、88VAのキーボードを壊しそうになったぐらい。

あまりにも緊迫したために、帰り道で動悸・息切れ・めまいがしたことからも、わかってもらえるだろう（傍若無人なヤツだ！）。

それでは、アクセル全開で紹介を始めるぜ!!

急いで駒を取れ！

画面が上下に2分割されていることからもわかるように、このゲームは2P対戦ゲームだ（人間相手でもコンピュータ相手でも戦える）。2人のプレイヤーが、8×80のリング状フィールド（図1）の中を特殊な車(?)で走り回り、フィールド上に立っている自分の駒（緑か赤のランプが点いている柱）を、相手より早く取り終えれば勝ち、というのがルールの概要。どーです、単純なもんでしょう！

しかし、単純ながらも奥が深いのが対戦ゲームの常。ダイレスを奥の深いものにしているのが、その駒の取り方なんだ。

駒を取る方法は、これまた単純明快。スピードをつけて激突するだけ！　なんだけど、これが案外と難しいんだな。なにせ、自機には慣性力が働くから、スピードをつけるためには助走しなければならない。しかし、駒の配置によっては助走距離がとれなかったりするわけで……スピードが足りない場合には、マヌケな激突音とともに弾き返されてしまうのさっ！

というわけで、アクションの腕がシビアに要求されるダイレス。しかし、このゲームはアクションの腕だけで極め

これがゲームフィールドを疾走するマシンたちだ！

MODULA-自機 ランクアップするともらえる"SIMULA"もこの形

GIG-mk I　敵その1

GIG-mk II　敵その2

RULER　やたら強い敵　上位ランクで登場する

▲縦並びは取りにくい。しかし、間をスリ抜けながら加速すれば大丈夫だよ。

▲駒の先端が地平線上に見えてきた。このあたりから加速しなければ取れないぞ。

▲イヤな置き方！ 取りたい駒は赤の影……赤影!! なんてね。

▶キャラクターは、すべて〝レイトレーシング〟というＣＧ技法で作られている。

られるほど、甘いゲームではないのである。それは、いずれ明らかになるであろう（と言いつつ、次の項で早くも明らかになるのであった）。

戦略的ゲーム進行

ゲームは、まず16個の駒を置くところから始まる。ただし、相手が取る駒を、だ。制限時間内に、できるだけ相手が取りにくいように駒を並べるのが、このゲームの醍醐味だと言っても過言ではないだろう。もちろん、相手も自分の取りにくいような駒の置き方をするから、笑ってばかりもいられないけどね。つまり、このあたりで、対戦ゲームらしい戦略・駆け引きなどが要求されるってわけなんだ。

それではここで、その〝戦略・駆け引き〟がいかにおもしろいかをわかってもらうために、イキナリの――

テクニック編

置き方

①敵に早いとこ駒を置かせて、図Aのような敵の影を選んで置く

②2、3個だけ離して置くと、なかなか見つけにくい

③図Bのように、縦一列にすき間なく並べると助走できないので取りにくい

④敵が自分の駒をイヤな場所に置こうとしたら、体当たりで邪魔をする

取り方

⑤敵駒の影に隠れて取りにくい駒は、図Cのように、マス目の境界ライン（駒に当たらない）で助走をして、食い込むように取る

⑥その応用。③のように置かれた場合でも、ジグザグ走りで1個おきに取れる（図D）

⑦バックでも取れるので、2つ並んでいる時は図Eのようにムダに動かずに、取る

⑧駒を置く間にも、敵の駒の位置を見て回っておく。駒の位置を記憶したなら、最短経路で取る順番を瞬時に判断する

⑨相手のスクリーンも同時に見ておき、自分の駒がどの辺にあるか覚えておく

どうだろう、テクニックの説明を通じてダイレスの「アクション＋戦略」がからみあったおもしろさがわかってもらえたかな？

もちろんこれらのテクニックはまだまだホンの一部分。やればやるほど新しいテクニックが発見できるはず。

リングワールド！（車はこの表面を走る）
図1
8マス
80マス
この端どうしがつながっている
図A
図B
図C
図D
図E
前方
● 自分の取る駒
● 敵の取る駒

Ruler of giger loop：チャクラ／Bランク勝者
Bランク：ナズモ／Cランク勝者
Cランク：アーズマン／アナポリス／ブラッディ／Dランク勝者
Dランク：エヴァ／シャンバラ／ウィンリー／Eランク勝者
Eランク：デビドリー／マグラ／フォンタイ／ジェネス／ドグラ／ファマス／ファティマ／Fランク勝者
Fランク：クシュカ／ザンジバル／ドッジ／モーホーク／ガザ／アクロクス／ギャロット／プレイヤー

トーナメントを薦めたい!!

ところで、一般的に対戦ゲームというのは、人間相手ならおもしろいけどコンピュータ相手ではイマイチ……というのが相場らしい。しかし、このダイレスは、この相場を大暴落させるほど(?)、コンピュータ相手でも燃えられるんだばば!!

その仕掛けが、トーナメント戦。ここに出場する22機のコンピュータ・プレイヤーは、なんとすべてアルゴリズムが異なり、人間と同等の、いや、人間以上の（懐かしやT・スタージョン！）イヤラしさをもって、プレイヤーの相手をしてくれるんだ。ちなみに、トーナメントの対戦表は表1のとおり。最初はFランクから始まって、ランクが上がるごとに強い敵が出てくるぞ。

あ、そうそう、このトーナメントでDかCのランクに上がると、〝シミュラ〟という学習型コンピュータ内蔵のマシンをもらえることも、書かずばなるまい。このシミュラ、プレイするごとに自分のクセ（駒の取り方・置き方）を覚えていき、自分の代わりに戦ってくれるという便利モノ。これを育てるっていうのもけっこう楽しいんじゃないのかな？

▼敵とスレ違う時、キミはドップラー効果を体験できる!!

ボーステック、ヨイショ！

ボーステックっていうのは、いわゆる「ありがちゲーム」じゃない、本当にオリジナリティあふれるゲームばかり作っているソフトハウスなんじゃないかな？ とりあえずダイレスは「買い！」ってことで、オススメ!!

うる星やつら

マイクロキャビン

by 惣一郎さん

了子まで、たどり着くヤツは誰!?

ルーミックワールドにうごめく厚顔無恥なアドベンチャー

機種　PC-98シリーズ
媒体(価格)　5D(6,800円)

了子のキスを待っていた…

高橋留美子原作の"うる星やつら"の連載が数ヵ月前に終了し、がっくりと落ち込んでいた矢先、うる星やつらがマイクロキャビンの手でみんなの前にアドベンチャーゲームとして再び登場!!

マイクロキャビンといえば、あの不朽の名作"めぞん一刻"をアドベンチャーゲームにして、アコガレの響子さんを僕たちのもとに届けてくれたソフトハウスだ。

そんでは、さっそくゲームストーリーの紹介を始めるぞ。

面堂終太郎の妹、了子が15歳の誕生日を迎える日、了子のバースデイパーティが開かれる。そして、余興にとんでもないゲームを行うという。嬉しいことにゲームの勝利者には、今後1年間了子のステディ(決まった恋人)になる権利と祝福のキスが与えられる。キスとステディがかかっているとあれば、諸星が来るに違いない。面堂は、なんとかあたるを阻止するために、いろいろなトラップを仕掛けた。

と、ここまで書いているうちに、このストーリーは原作第23巻の「面堂家宝探し」と第13巻の「面堂家仮面ぶとう会」第16巻「クリスマスツリーわいわいパーティー」に設定が似てるんじゃないかなと思いあたった。

終太郎の祖父の大事にしている面堂家代々の家宝を見つけるため、寒冷地帯の氷の国や亜熱帯のジャングル、ヨーロッパ風の垣根で作った迷路等を回って宝を捜すという物語や、面堂家で行われる仮面をつけて憎い相手を叩きのめすという物騒な物語などがゲームでは、面堂家の中の垣根に囲まれた迷路や電飾魔境を移動してライバルをブチのめすという設定に置き変わっている。

▼あい変わらず仲のいい面堂兄妹、彼らのおかげで楽しいことになる……?

▼悲しい顔をしている竜之助、何をそんなに悩んでいるの?

あたるになりきり、了子を探せ!

憎たらしい敵や邪魔する奴は、叩きのめすこと。

もちろんラムはあたるにぴったりとくっついて離れない。なんとかラムの目をかすめて、了子のもとにたどり着くべし!!

それでは、あたるになりきってゲームをスタートするぞ。

まず、黒子にレーダーをもらおう。レーダーを持っていると宝箱の位置を教えてくれる。

その辺をウロウロしているといきなりケーキの置いてあるテーブルがあった。とりあえず取れるものは何でも取るというのが俺の主義だ。

スタート地点に戻って試しにラムと話をしてみた。するとラムがサイフを見つけてくれた。このずっしりと重くないサイフは、どいつのものだろうか……。

おっと、あんなところにラムの幼なじみのランちゃんがいる。ランちゃん、このサイフはランちゃんのかな。ランちゃん、ここであったのも何かの縁だ。結婚しよう。ラムの電撃を受けながらも俺はしつこくクドいた。

ラムといっしょに歩いてたら、さびしそうな顔をしている竜之助がいた。彼女の悩みを解消すればいいことがあるかもしれないな……。なんと竜之助の悩みはサイフを落としたことだった。サイフをあげると交換に……。

苦労して手にいれたひょっとこ鍵で鉄の門を開ける。宝箱を見つけその中身は、ランプ。やった、階段が下りられ

▼迷路に迷って悲しんでいるしのぶ、じっくり話を聞いて慰めよう

▶お料理大好き少女ランちゃん。

▼これが問題の地下通路

る!!
俺って女運がいいのかな。妖怪に囲まれて困るサクラさんを発見。サクラさんと妖怪を切り放すには、あれしかないのだけど……。

そうこうしてるうちに地下通路に入った。宝箱から取ったランプを灯けてみた。どーせ、なんかしかけがしてあると思っていたら、やっぱりあった足元のロープ。

地下通路を抜けて、やって来ました、たこ噴水。ここは、終太郎の閉所恐怖症と暗所恐怖症の原因を探りにきたときの場所じゃないか。タコといえば面堂家の家紋だ。何か起こりそうな雰囲気だな。

それにテンのヤツ、なんでこんなところにいるんだ。子どもだからって俺は、容赦しない。いつも、こいつのイタズラにひどい目にあってるんだ。なんたって、火を吹くんだぜ。目障りだからどこかにやってしまえ。もういいかげんに疲れた。ここまで来れば了子まであと少しって気がする。

……またしても俺にとってもラムにとっても非常に目障りなヤツらが現れた。惑星中学のスケ番グループ3人組だ。

最初はかんたんに倒せるが、2度動しよう。大変だぞ。

ところで真吾は、どこで油を売っているのかな。彼が登場するならやっぱり電飾魔境だろうな。電飾魔境にそのまま入って行ったら、こっちは、即、感電してしまうし。それに、やつにはラムの電撃も歯が立たないから厄介だ。やつの育てている電気野菜だって油断できないぞ。早く、黒メガネ部隊の警備するパーティ会場に行きたいぜ。

▼サクラさん、後ろの妖怪、どーにかしてください

ダーリンっ、こんなところで消しちゃだめだっちゃ」
あたるはランプを消した。
ダーリンっ、こんなところで消しちゃだめだっちゃ」
あたるはランプを消した。
ダーリンっ、こんなところで消しちゃだめだっちゃ」
あたるはランプを消した。
じゃかましーーっ!!こんな変なコマンドがここでつかえるわけないだっぴゃ。」
変なコマンドを使おうとすると変なのが出てくるっちゃ」
ダーリンっ、こんなところで消しちゃだめだっちゃ」

▼ランフの使い道といったら、暗闇を照らすだけではないっちゃ

▼ラムの後輩の三人組 オレは、女はなぐらない主義なんだけど!

▼やーい、このドンカメ野郎、悔しかったらやり返してみい

最後にひとこと

このゲームの特色は、ラムとあたるがペアでいればスタート地点から見た、自分たちの位置を教えてくれることだ。おかげで、マッピングの手間が省けてとても楽だった。

エンディングも行きかたによって4種類ある。正規のエンディングは、もちろん了子のキスを受けること。××しておかないと意外なキャラにしてやられてしまうので注意しよう。

また、会わなければならないキャラも適当にウロウロしていると出てくるので助かった。

操作は、完全メニュー選択式になっていてゲームの中で一度しか使わないコマンドもきちんと入っている。

ちょっと気になった点といえば同一コマンドを何度も繰り返さなければならないことだ。

そのため、ゲーム自体が、難しくなってしまったようだ。

ただし、前作のめぞん一刻が、本格的アドベンチャーゲームだとすると、うる星は、わりと手軽にできて楽しめるように仕上がっている。

▼恐怖のバカ真吾、こいつに効くのは電気製品だけだ!

炎上し、スパークする。バチバチ、スパパン!

▼結局、了子にうまくだまされてしまったよぉー。ま、いいか。

レニングラード

ポニー

ソビエトの都市を包囲占領せよ！

オートコマンド方式による独ソ戦シミュレーション

by　ヘックス石井

機種　PC-98/88シリーズ
媒体(価格)　5D(6,800円)

史実によると……

1939年秋、ナチスドイツは、ポーランドに侵攻。

それに対し、イギリス、フランス、アメリカは、ナチスドイツに宣戦布告し、第2次世界大戦は始まった。

大戦当初ドイツ軍は、快進撃を続けていた。フランスをわずか2週間で降伏させ、勢いに乗るドイツ軍は、イギリス本土上陸作戦を計画するが断念。ヒトラーは、東部戦線へ目を向け、念願であったソビエト侵攻を敢行した。

そして、ドイツ軍は北のレニングラードへ向かう北方軍集団、首都モスクワを目指す中央軍集団、南の資源地帯へ進撃する南方軍集団の3派に分かれて、ソビエトになだれこんでいった。

かのナポレオンがヨーロッパ征服に失敗したのも、対ロシア（ソ連）戦に敗北したためだった。世界征服の野望に燃えるヒトラーもナポレオンと同じ過ちを犯すことになる。

このゲームの目的は、ソビエトの政治経済の中心であり鉄道集中都市であるレニングラードを目指す北方軍集団長リヘター・フォン・レープとなり、レニングラードを包囲占領することである。

9つのシナリオを攻略

“レニングラード”には、全部で9つのシナリオがある。

①レニングラード
②包囲の輪
③ルガラインの激戦
④ドヒナ河

以上、①のメインシナリオと3つのショートシナリオに加えて、史実とは、違った仮想シナリオがある。

⑤モスクワ攻略中止
⑥フィンランド中立
⑦8月の参戦（1ヵ月遅れてフィンランドが参戦したら?!）
⑧シベリア部隊西へ

以上の仮想シナリオと、⑨北方軍集団長の苦悩という、不確定シナリオがある。

⑨は、ランダムにシナリオが選択されてゲーム開始時に①、⑤、⑥、⑦、⑧のどれかは、どのシナリオか不明であり、ゲームのとちゅうのニュース放送でやっと判明するという意地悪な仕掛けだ。

敵はまだ少ないのだが……

レニングラードを完全占領!!　ドイツ軍の勝利

ヒトラーの野望を胸に3方向から進撃するのだが……

入力も楽になった

“レニングラード”は、すでにポニーから発売中の“オペレーショングレネード”（1945年の西部戦線をシミュレート）と違いオートコマンド方式をとっている。これまでのように各ユニットをカーソルで動かす必要はなく、各部隊に目的地を指定し、任務を指令するというシステムだ。

各部隊に指令する任務には、

1 **進撃**　目標へ移動しながら攻撃
2 **突破**　目標への移動の妨げになる敵を攻撃
3 **強襲**　目標を攻撃
4 **撃破**　目標付近の敵を攻撃
5 **駆逐**　近くの敵を発見し攻撃
6 **浸透**　目標へ移動する
7 **防御**　目標地点を守る
8 **行軍**　目標へ移動
9 **休息**　目標付近へ後退し戦力を回復

といった、9つの任務を指令してゲームを進めていく。

各軍団の戦力表示は、各ユニットマークの下に四角の大きさで表している。この四角が大きければ大きいほど戦力が強いというわけだ。また、四角の色によって、その軍団が、補給状態なのか孤立状態なのかなどを判断できる。

レニングラードを完全占領した　勝利得点 59 SPACEキーを押す

このドイツ国民の喜びを見ることができるか？

的確に部隊を操れ

戦術のポイントとしては、各命令の使い分けが重要となる。

また、敵を攻撃するときは、必ず、敵戦力の2倍くらい（ただし、要塞攻撃のときは、3倍くらい）の戦力で攻撃すること。これは、鉄則として覚えておくように……。

具体的には、第1ターン作戦では、命令を変更せずに各軍団をそのままの方向に"進撃"させる。

これで、ペイプス湖付近までは敵も少なく、"進撃"を使っても戦力を消耗させないで順調に進めるはず。しかし、ここからが本当の戦いである。

ペイプス湖からは、要塞も多く、敵の増援部隊も増えて進みにくくなる。このあたりからレニングラードまでは、敵部隊に出会ったら敵部隊を"浸透"でとりまき一気に"強襲"をかけて、敵をけちらしながら進むことだ。この浸透でとりまき、強襲をかける戦術も重要な必勝パターンだ。

レニングラードは、もう目前

また、レニングラードを包囲するためには、重要な補給基地となるプスコフとナルクの町を占領しなければならない！　いかに早く、戦力を減らさずにこの町にたどり着けるかが問題となる。ヘマばかりしているとヒトラーに指令官の座を解任されてしまうぞ。

LENINGRAD　冬が来る前にソビエトは崩壊した。　再ゲーム：SPACE

ソビエトが赤く染まっていく…感激の一瞬！

ゲームが終了するとプレイヤーの得点が表示され、その得点により今後の独ソ戦の結果が変わってくる（作戦が成功したとき、ソビエトが降伏し、地図が赤く染まっていくのは爽快だぞ!!）。

歴史上では、レニングラード攻略作戦は、失敗している。もし、このゲームで作戦を成功させれば、キミは、ドイツ軍北方指令官レープ将軍よりも有能であるといえるんじゃないかな……。

ソビエト軍は、反撃を開始した。ドイツ軍の敗北

北方軍集団長 レープ元帥

第18軍長 キューヒラー

第26軍団長 ボードリッヒ

第1軍団長 ボト

第4装甲集団長 ヘープナー

第41軍団長 ラインハルト

第56軍団長 マインシュタイン

第16軍長 ブッシュ

第28軍団長 ピクトーリン

第2軍団長 マーレフェルト

第10軍団長 ハンゼン

ドイツ北方軍集団は、レープ元帥以下、図のように大きく3つに分かれる。第18軍は、キューヒラーを長として、第26、第1軍団からなる。第4装甲集団は、ヘープナーを長として、第41、第56軍団を従えている。第16軍は、ブッシュ以下、第28、第10、第2軍団を従えている。

また、北方軍集団全体と3つの各軍団には補充部隊（予備軍）があり、所属の軍団の戦力が低下した場合に補充にあたる。

ウルフ・チームのゲーム作りに対する意気込みがうかがえる

まるで、映画のタイトルのような画面ですねぇー

YAKSA（ヤシャ）

by たけじゅん　　ウルフ・チーム

時は戦国、解かれた魔空泉を塞げ！

ストラテジ・シーンとアクション・シーンが合体した伝奇ロマン

機種　PC-88SR以降／VA対応

媒体（価格）　5D（7,800円）

魔空よりの侵略者

時は戦国時代、尾張の大名織田信長は、偶然手にした古文書により魔空との道をつなぐ魔空泉の存在を知り、全国制覇の一手段とすべく魔空泉の封印を解いてしまった。しかし、そこから現れた魔空3人衆の1人、麗鬼は逆に信長に乗り移り、全国の魔空泉を守っている夜叉狩りを行い、全国21ヵ所の魔空泉を解かんとした。さらに、3人衆の残りである、蛇髪仙と紅龍がそれぞれ家康、秀吉を操り夜叉壊滅の動きは一層高まっていった。

そのころ、最空と九条院伊織は全国21ヵ所の魔空泉を封印する命を受けて旅立った……。

密教の呪術者、最空「オンバラヤソバカ」って唱えるのかな？

ウルフ・チームの処女作は……

ウルフ・チームの処女作、ストラテジ・アクションゲーム"ヤシャ"は日本を舞台としたスーパーアクションゲームである。しかも、シミュレーションの要素を加えることによりゲームに新鮮味を持たせているので、いつまでも楽しめるゲームなのだ。

アクションとシミュレーションを合体させたゲームといえば"ディーヴァ"を思い出すが、ディーヴァほどシミュレーション性は強くなく、より、アクション性が強いといった微妙な位置にあるのだ。

では、さらに細部の説明へと入っていこう。

"夜叉"のゲーム画面を大きく2つに分けると、日本全国が表示されたストラテジ・シーンと、各国内でのアクション・シーンに分かれる。

ストラテジ・シーンとはいわゆる移動画面で、各国に1つある魔空泉を封じたら次の国へと移動するために使うのである。ここで、このゲームのウリの部分を紹介しておこう。通常アクションゲームというのはあらかじめ決められたとおりに面が進んでしまうが、"夜叉"は通行手形やシーパス（国境や海を越えるたびに1つ必要）さえあればどの国から攻めてもいいというシステムをとっている。そのため、プレイヤー自身が次の面を選択できるという画期的な面選択方式をとっているのだ。これにより、攻め入る国の順番を変えればゲーム展開も変化するので、何回プレイしても楽しめるわけだ。

次にアクション・シーンの説明に入る。アクション・シーンはストラテジ・シーンにより攻め入る国を決定すると

唯一の仲間、九条院伊織。最高の剣士であるとともに術も使える。

最空を襲う沙羅という少女。彼女とともに戦うと、ある謎が解ける

ある国のボスと戦う最空と伊織。術使いが勝利のカギだ。

ゼビウス

by Dr.Kill　　電波新聞社

おなじみゼビウスの68000版

ゼビウスを68000に移植したら、こうなった!!

機種　X68000

媒体（価格）　5D（6,800円）

Dr.Killのひとりごと

思い起こせば、僕が初めて"XEVIOUS"をプレイしたのは、2万年ぐらい前だったかな。そのころのゲームセンターは、まだビデオゲームなんてものも少なく、ピンボールが主流だったもんな（こんなウソを信じては、イケナイ）。

さて、話を本題に戻そう。パソコン版のゼビウスが、初めて僕の目の前に姿を現したのは、X-1のディスプレイの中だった。アンドアジェネシス、ジェミニ誘導、ソルバルウの逆さ爆発など、どこを取っても、オリジナルに負けないできばえだった。

その後もゼビウス旋風は、衰えず、ギャルボスが登場したFM-7版、スーパーゼビウスモードが付いていたMZ-2500版、とにかくデキのよかったPC-88mkIISR版など、オリジナル+αの謎を秘めたゼビウスが発売された。

あれから1万9千年と2時間21分が経過した今

◀ビデオゲーム版以上の弾数、こんなのどうやってよけるんだよ!?

幻想的なこの面は一体どこなんだろう……

このように、手前に柱があるシーンは注意深く見てほしい

始まる。で、このアクション・シーンがすばらしくキレイで、まるでビデオゲームを見ているような気分になってしまうんだ。

普通、背景というものは演劇の書き割りみたいに主人公より奥にしかないが、このゲームでは柱などが主人公の手前にもある。たとえば、柱のところを通り過ぎるときは体が手前の柱でちゃんと見えなくなる。さらに、柱の影なんかもあるので、影のところを通り過ぎるときは微妙に色が変化するのだ。このような目だたないが現実的な効果のおかげで、立体的なアクション・シーンが楽しめてしまうわけだ。

単調なゲーム展開?

ゲームの流れをおおまかに言ってしまえば、ストラテジー・シーンで移動して、アクション・シーンでゲームを楽しむという感じになる。国は全部で18国(国以外の面もあるので全部で25面くらいになる予定)あるので、以上の手順を18回繰り返すことになるが、決して単調な展開になることはない。というのは、各国の魔空泉を封じるには数々の謎をクリアしなくてはならないという1本のストーリーを持っているので、ゲームが進めば進むほどハマってしまうのだ。また、アクション・シーンでは敵以外に情報をくれる村人や子供……なども登場するのでRPG的要素も兼ね備えていることになる。

水面に反射した山々に注目! 芸が細かいね

スタート地点は"大和"。遠くに見える島にも行けるぞ!

仲間もいるぜ!

最初のストーリーのところでは、主人公たる最空の他に九条院伊織という人物がいたのを覚えているかな? もちろん伊織は最空の仲間なので、いっしょに魔空泉封じをしてくれる。じゃあ、伊織はどういう形でゲームに参加してくるかというと、1人プレイではCPUが担当し、2人プレイでは人間が操作できるようになっている。そして、最空と伊織が同じ国に攻め入ったときは、最後のボスを倒すときのみ伊織が参加できる。このように、伊織をうまく使えばゲーム進行もスムーズになるぞ。

なんか、この画面見てるだけでワクワクしてきちゃうぜ

最後に……

我々が取材にいったときは、まだ開発中で残念ながらアクション・シーンは完成してなかった。どの程度キレイにスクロールするかはわからなかったが、ウルフ・チームは自信をもって、

「チラつきのない、美しいスクロールにします」

と、語っていたので、きっとすばらしいアクション・シーンに仕上がると思うよ。また、ストーリーが複雑なわりには・ゲーム展開が明解なので気軽に遊べる難・し・いゲームってところじゃないかな。

(ホントかよ!)、X-68000のディスプレイの中にゼビウスが飛び立とうとしている。

さて、68000版は……!?

それでは、68000版とオリジナルとの相違点をいくつかあげていこう。

①ビデオゲーム版の縦画面に対し、X68000版は、横長画面である
②マップが、心もち左に寄っている
③全体的にキャラクターが小さい
④テラジのスピードが、異様に速い
⑤ゾシーが、やたらに低いラウンドで登場する
⑥地上物の判定が、やたらと甘い

などである。

①に関しては、目をつぶってもらうしかないだろう。④⑤⑥に関しては、まだサンプルの段階なので、多少の変更がなされると思われる。

②③は、どうやら5-2×5-2のモードを使っているために、キャラクターが小さく見えたりするみたいだ。

▼ソルバルウの連続爆発も、ちゃーんとのっている

▲今さら言うまでもないが、これが"スペシャルフラッグ"だ

▼私は、隠れキャラクターではないのだそーです)

結論……

どうやら、X68000初の市販ソフトになりそうだ。グラフィック、スピード、BGMどれを取っても、オリジナルに負けないくらいの仕上がりになっている。

ちなみに、X68000用に制作が予定されているソフトの中に"ドラゴンバスター""スペースハリアー"などの名もあがっているので、X68000ユーザーは、しばらく電波新聞社さんのお世話になりそうだね。

MSXの新作だゾー!

by TAKE ON!

今月のMSXは新作ラッシュ。あまりくわしく紹介できないのが残念だけど、どれも力作ばかりだから、きっとキミの期待に応えてくれるぞ!!

メタルギア

●コナミ
●MSX2専用
●5800円

目からウロコのスーパーゲーム

MSXの王道を突き進むコナミが、またもスーパーゲームを発売した。その名も「メタルギア」。

最近のコナミは「IIもの」とか、移植ものが多かったので、タイトルを見るとおおむね予想がついたり（でも、いい意味で裏切られたり）したんだけど、この「メタルギア」は名前だけじゃ全然予想がつかないでしょ?

このゲーム、「火の鳥+キングコング+ガリウス」なーんて形容のしかたでは、とっても表現できない新しいアイデアとゲームシステムを持っているんだ。

どうにかこうにかゲームを終わらせて、今、心にさわやかな風が吹いているボクとしては、ここがスグレている、あそこが光っているなど、華厳の滝が流れ落ちるようにベタボメしたいところなんだけど、まだ「メタルギア」のおもしろさを知らない読者の立場に立って、順々に紹介していこう。

ヒューッハピーン(効果音)

通信機からBIG BOSSの指令が……やってやるぜ!

「メタルギア」ってNANDA?

南アフリカ奥地、ガルツバーグの北200キロ、そこに「OUTER HEAVEN」がある。80年代後半に、英雄的かつ狂人ともいわれたひとりの傭兵によって生まれた武装要塞国……。今、この国で、全世界の戦争史を塗り変えてしまう、恐るべき殺りく兵器「メタルギア」が製造されつつあった。

特殊作戦部隊「FOX HOUND」の新米兵「SOLID SNAKE」に任務が下った。彼は無線機だけを手に、単身、初めての戦場に向かった。「OUTER HEAVEN」には、世界各国から優秀な傭兵たちが集まってきているという。はたして「SOLID SNAKE」は任務を完遂できるか!?

SOLID SNAKE、水中からカッコよく登場

敵に発見されたら大変だ。慎重に行動せよ

隠密行動

「SOLID SNAKE」になったキミが、「OUTER HEAVEN」の要塞内に潜入するところからゲームスタートだ。

要塞は3棟建てになっていて、このビルのどこかに、先行して消息を絶った仲間や、「メタルギア」を開発した技師、そして恐怖の最終兵器「メタルギア」があるのだ。

戦○の狼みたいなシューティングゲーム（「グ」はないぞ）

ちょっとこのハントガン、大きすぎるんじゃない？

部屋やトラックの中にはアイテムが。これは食糧のレーション。

「ZZZ……」居眠りしている兵士はやっつけてしまえ！

この金網の向こうに行くまでが大変なのだ

なら、殺して殺して殺しまくって進めばいいんだけど、このゲームではそーはいかない。敵に見つかれば、アッという間にハチの巣にされてしまう。だから、敵に見つからないように進まなければいけない。

さて、敵兵に見つからないように移動するにはどうすればいいのかというと、敵兵の正面を横切らなければよい。縦軸と横軸を合わせないように建物のかげに隠れながら、少しずつ進んでいくのだ。ここにパズル的要素があって、目のつけどころに感心！

通路のカドで待ちぶせて、何も知らずに近づいてきた敵兵をパンチで倒す……気分はスパイ大作戦だぜ！

戦車のカゲで待っていたら、見張り交代の時間。チャンスだ！

装備品 EQUIPMENT

名前	内容
ボディ・アーマー	ダメージ半減
ボム・ブラスト・スーツ	屋上の強風に耐える。名前だけはカッコいいけど、それ以外には使えない
フラッシュライト	暗いところが明るくなる
赤外線ゴーグル	赤外線センサーの位置がわかる
ガス・マスク	ガス地帯で必要
タバコ	なめると辛い。それはタバスコだって
地雷探知機	地雷の位置がわかる。タンチキオ～ケ～サ～
アンテナ	ＦＣゲームでこんなのがあったね。それはアテナでしょ！　妨害電波にも負けないぞ
双眼鏡	となりの画面がのぞけるエッチなアイテム
酸素ボンベ	水中で使えばＬＩＦＥが減らない
コンパス	砂漠が渡れる。円は描けない
パラシュート	高いところから落ちても平気
解毒剤	もし、サソリにかまれたら……急いで口で吸え！　なんちって
レーション	１個につき１回体力全開。ボクは"サバの水煮"だと思っているんだけど……
ユニフォーム	BIG BOSSいわく、「ユニフォーム？　セーラー服か?」だってさ
ダンボール	トイレに使うのはサンポール。耳がでかいのはダンボ。まあ使ってみてくれ
カード①～⑧	扉を開ける。⑦と⑧は敵が持っている。これだけじゃババ抜きも神経衰弱もできない

「ビリビリ……」床に高圧電流が。どうすりゃいいの？

赤外線ゴーグルを使うと赤外線が見られるようになる

装備は現地調達?

要塞内をいろいろ探検していくと、開かないドアがあったり、ガス室があったり、床に高圧電流が流れていたりと、手ブラで来てしまったキミは何かと困ってしまう（ことだらけ）だろう。これは何か道具を調達しなければならない。

何だ？あのダンボールは？ SOLID SNAKEはどこに？

弾薬とカードを見つけた。ラッキー

というわけで、武器等の装備は現地調達だ。いわゆるアイテムってヤツだけど、これは表にしておいたから見てちょんまげ。

武器の持ちかえはファンクションキーの2、道具の持ちかえは同じくファンクションキー3で行う。このなかでもっともよく使うのが、ドアを開けるときに必要なカードだ。最終的にはカードは8枚手に入り、それぞれ違うドアに対応しているので、いろいろ持ちかえるのがちょっとメンドウかもしれない。

それから傑作なのがダンボール。使い方は秘密だけど、これを使うだけで、このゲームにヤミつきになってしまいそうな、大爆笑アイテムなんだ。

こういう大型の敵がいるところには後に必ず何かあるハズ

アイテムの使用法はBIG BOSSがサポートしてくれる

通信機を使いこなせ

最初からキミが持っている通信機。これは作品世界を構築する重要アイテムだ。

読者のなかにはキングコング2で「コングのなみだ」が見つからなかったり、ガリウスで十字架の使い方がわからなかったりしてつらい思いをした人も多いんじゃないかな。

残念ながらこのゲームもその点では例外ではなく、秘密の要塞というくらいで、謎のアイテムや隠し部屋がゴロゴロしているわけなんだけど、そういう面でサポートしてくれるのが通信機なんだ。

行きづまったら周波数をいろいろ変えて試してみよう。アイテムの使用法、隠し部屋のヒント等、いろいろアドバイスしてくれる。

でも、場所によっては妨害電波が流れていたり、ニセの情報が送られてくるかもしれない。いずれにせよ、気分を盛り上げてくれる必須アイテムだ。

こいつはSHOT GUNNER。散弾銃を使う傭兵だ!

パラシュートでフーワフワ

捕まってもあわてるな!

最初にシナリオうんぬん書いたけど、ゲーム進行もなかなか練りこまれている。ボクもやっててビックリしちゃったんだけど、途中で敵に捕まっちゃうシーンがあるんだ。それで装備品全部取られて（通信機だけ残していくのがマヌケなんだけど）独房に監禁されてしまう。でも虎穴に入らずんばなんとかで、こうしないと……なのだった。

スパイ映画でありがちな展開だけど、ゲームでそれを再現するなんてなかなか新しいでしょ? この「メタルギア」は、こんなシネマライクなアイデアがてんこ盛りのワクワクゲームなんだ。次号はさらに奥深くまで紹介しちゃうから乞うご期待!!

←アイテム、武器一覧。ほとんどキングコング2みたい

ルパン三世 カリオストロの城

●東宝
●MSX2専用
●6800円

ニセ札工場　ほとんど気分は「ほん○こパン」

たしか胸像はカメラになってるんだよね

アクションゲームだよ!

他機種ではアドベンチャーゲームだったけど、MSX2版の「カリ城」は、アクションゲームで登場だ。

ストーリーは有名だよね。おなじみルパン三世が、カリオストロ家の祖先の財宝とクラリス姫を守るため、カリオストロ伯爵と「カリ城」の中で対決する（ずいぶんはしょったスジだな）というものだった。

このゲームは、カリオストロ城内とストーリーがかなり原作にそっているし（重箱のスミをつつくような目で見ちゃいけないよ）、なかなか楽しいソフトだ。

五右ヱ門がカサかぶって登場。斬鉄剣をくれるぞ！

みょーなアイテム

このゲームはルパンと次元と五右ヱ門のフォーメーションロールプレイング……じゃなくて、主人公はルパンひとり。

ルパンの武器はサーベルとワルサーP38だ。武器を使うポーズがアニメチック（これも見方だな）でおもしろいぞ。

途中に出てくるヤギの頭を壊すとアイテムが出現するんだけど、どれも取ればわかるものばかりだ。変わったところではカップうどんがある。これは体力回復に使うんだけど、やかん（お湯が入っているのかな?）を取らないと役に立たなかったりする。

カリオストロ伯爵は無敵だ　でもあることをすれば必ず……

平泳ぎもするぞ!

ステージは全部で7つ。敵の攻撃をかいくぐりながら、金と銀の指輪を手に入れて、ステージのどんづまりのヤギの目にセットすればステージクリアだ。

このステージ構成が原作をふまえていてなかなか楽しませてくれる。地下水路では平泳ぎをするし、城内の彫刻はたたくと首を回すんだ。ニセ札工場もちゃんとあって、ベルトコンベアにのると戻されてしまうぞ。圧巻は最終面の時計台。あらゆる攻撃をはねかえす伯爵にルパンはどう立ち向かうのか?

と盛りだくさんの内容だ。

「クラリス！　今助けに行くぞー！」この後驚異のエンディング

ローマ水道面だ。"影"がグライダーで攻撃してくるんだ

「カリ城」は偉大だ

ソフトの内容と関係ないけどちょっといわせてちょーだい。

「カリオストロの城」って、やっぱり偉大だって気がする。これはストーリーについてもそうだけど、カリオストロ城という舞台装置は、それだけでさまざまなイメージを呼び起こす力があるんじゃないかと思うんだ。

たとえばコ○ミの悪○城なんかは、おそらく原型はこれだろう。だから、このムードを間違ってもド○ュ○のマネだとは思わないように！　こっちのほうが先なんだから。

自機の運動性が悪いというのが残念だけど、それを除けばおもしろいゲームだから、ぜひやってみてね。

こんな絵が動くアクションゲームって出ないもんかねえ

これさえあればキミも音楽家？

MUTOPIA SCORE EDITOR SOUND PALETTE

●東芝EMI
●MSX/MSX2共用
（要A1シンセ）
●各6800円（ディスク）

えんぴつで波形を描けば好きな音が創れるぞ

東芝EMIから、MSX用の音楽ソフトが3本発売される。これらを使えばFM音源を使ったコンピュータ・ミュージックが楽しめるんだけど、それには、松下電器から発売された「A1シンセ（3万4800円）」を買わないとダメだぞ（当たり前か……）。

●MUTOPIA（ミュートピア）

このソフトは、まったく音楽的知識のない人でも、すぐに曲作りが楽しめるように作られている。マップモードで世界18ヵ所の伴奏パターン、スケールの中から好きなものを選べば、だれでもその土地の雰囲気をもった曲がかんたんに作れるぞ。

●SCORE EDITOR（スコア・エディタ）

これは、音符を入力すると自動演奏してくれる作曲ソフトだ。入力した曲は、プリセットされた65種類の楽器音と20種類のドラム音から自由に選んで演奏できる。

●SOUND PALETTE（サウンド・パレット）

前2本にくらべると、これはちょっと高度だ。FM音源を使って音作りをするソフトなのだ。これで創った音を前の2本のソフトで使うこともできるぞ。

キミにFM音源が使いこなせるかな？

聖飢魔II スペシャル 悪魔の逆襲！

●ソニー
●MSX 2専用
●5800円

トップルジップ

●ボーステック
●MSX 2専用
●5900円

本紙では88版とかMSX版で、トップルジップはさんざん紹介されているからみんな知っているよね。見た目シューティング、中身はレーシンゲーム（やっぱり「グ」がない）というアレだ。

ボクもMSX版でずいぶんやったけど、全然進めなかったんだ。というのもキャラクターの判別がつかなかったから……（えっ？　ただオマエがヘタなだけだって？）。

その点MSX2版のグラフィックは及第点。スクロールが荒くてちょっと目が痛いけど、十分楽しめるぞ。なにしろ、どれがどのキャラか判別できるもんね。アリガタヤー！

このゲームは、セットアップされたアイテムが勝敗を分けるといっても華厳の……（ギャグが古いって㊢）だから、根性でチャレンジしてね。

どれがどれだかわかる？　MSXユーザーにはツラーイかぎり

もちろん、ちゃんとゴールも移植されているぞ(当たり前か！)

レプリカート 地下迷宮の謎

●ソニー
●MSX 2専用
●5800円

レプリカート発進！　障害物をよけて進め！

22世紀を目前にして、地球は異生物「サランドラ」の侵略を受け、地底の奥深くまで「サランドラ」の基地と化していた。この基地は、ドラゴン型の生物しか入りこむ余地のない構造になっている。

残存する人類は、最後の期

スーパーロードランナー

●アイレム
●MSX 2専用
●5800円

ビデオゲームでは「ロードランナー4 帝国からの脱出」という名前で出ていたもののMSX2版だ。

このゲームのありがたい点は、まず第1に面が1画面内

ファミコン版で知っている人も多いと思うけど、あの「聖飢魔II」がゲームになった……じゃなくて、今度はMSX2版で登場だ。
　もちろん、主人公は悪魔教教祖であるデーモン小暮。彼と4人の仲間は悪魔教布教の野望に燃えて、魔界から俗世へと降り立ったのだが、宿敵ゼウス（こんなバンドあったかな?）との戦いに負け、4人の仲間が捕らえられた上、大切な悪魔教典を奪われてしまうんだ。デーモン小暮の名にかけても仲間を救い出し、いくつものアイテムを集めてゼウスを倒さなければならない。
　悪魔教典を取り戻したら、世紀の大黒ミサ（大黒様ではない）の始まりだ！
　おもしろいのは、デーモン小暮は敵にやられてもタイムが減るだけで死なないところだ。悪魔に「死」はないんだそうで……。
　ところで中国では、ヘビメタバンドのことを「重金属楽団」というんだそうな……。

MSX2だけあってグラフィックスはなかなかきれい

天界までこぎつけた。これからゼウスと勝負するんだろうか?

ジャガー5 魔の三角地帯作戦！

●ハドソン
●MSX/MSX2共用
●5800円

1人敵地に乗りこんだJEF。まず4人の仲間を探そう！

4月号で紹介した「ジャガー」が、ハドソンから発売されることになった。内容もグレードアップし、タイトルも「ジャガー5　魔の三角地帯作戦！」と鳴りもの入りの迫力だ。
　内容は、麻薬密売ルートを牛耳る首領を抹殺するために、5人のスペシャリストがフォーメーションを組んで立ち向かっていく、というストーリーだよ。
　スタート時は、5人のうちのJEFというメンバーしかいないので、まずは他の4人のメンバーを探すことから始めなければならない。
　5人そろったら、武器や食料品を調達、いよいよフォーメーションを組みながら、沼地、寺院、湖、渓谷、ジャングル、農場というエリアを戦い進んでいくのだ。
　もとが「コンパイル」だから期待していいんじゃないかな?

待を託して、基地内進行用のドラゴン型スーツ「レプリカート」を急きょ造りあげた。
　「レプリカート」は、基地内のあちこちにあるバイトスライムを食べるとその分だけボディが長くなる。食べれば食べるほどヘビになってしまうのはカッコイイ（見方によるけど）のだが、自分のボディに当たると壊れてしまうマヌケなマシンだったりするわけで、反射神経が要求されるぞ。
　パワーパックのアイテムを駆使して難関を切り抜け、サランドラに挑戦しよう。

さまざまな面がキミの行く手を待ちうけている

ドレイナー

●ファンプロジェクト
●MSX/MSX2共用
●4800円

戦闘探査機バトルガンナーを操作して、巨大戦艦を内部から破壊しろ！　というのがゲームの目的。
　戦艦内部に潜入すると、自機がやっと通れるくらいの迷路になっていて、動力中枢を破壊して脱出すれば1面クリアなんだけど、どっこい大作そうはいかない、シュッシュッシュッシュ……ポォー（なんだ、この効果音は）。
　自機は最低限のシステムで構成されているので、途中で武器等を拾っていかなければならない。しかし、これらを拾うと自機が長くなり、ヘビ状になり、スピードが落ちて敵に狙われやすくなってしまうのだ。
　迷路内には壊せる壁があるんだけど、自動的に修復してしまうので綿密な戦略が必要だ。
　戦艦は全部で5隻（つまり5面）、だんだん広く複雑なマップになっていくんだ。慣れるまで大変だけど、ユニークなパズルアクションだよ。

さあ、戦艦内に潜入するぞ。パズルアクションの始まりだ！

上にある動力源を破壊することがゲームの目的だ。

に収まっていること。ファミコン版のようなスクロール式は、このゲームにはあまりむいていないような気がする。
　第2に、通常の面に加えて超難度のチャレンジングステージ（パスワードでコンティニューができる）があること。これで、初心者からマニアまで楽しめるぞ。
　そして第3に、ビデオゲーム版と同じく敵キャラが何種類も出てくる点だ。もちろん2人同時プレイも楽しめるスグレものだ。ロードランナーファンにはこたえられない1本だろう。

難関"チャレンジステージ"これは歯ごたえありそう

MSXに関する情報大募集!!

このコーナーでは、みなさんからのMSXに関する情報を待っています。裏ワザやハイテク情報はもちろん、ソフトに対する意見や希望、感想などなんでも結構です。どしどしおたよりください。

●あて先
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部BEEP編集室「MSX情報コーナー」係

DEBUT AVENUE
デビューあべにゅう

表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●B.C…BEE CARD ●tu…ターボ ●予・3800円…予価3800円 ●T(F・3800円)…テープでFMのみ3800円 ●AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

あ番地

うる星やつら

●マイクロキャビン
●PC-88/98SR以降シリーズ、X1シリーズ
●5D(6800円)
▼AD＝ストーリーはオリジナル。アイテムを見つけ出して迷路を抜け出し、了子のキスを目指せ。

アニマルランド殺人事件

●エニックス
●MSX
●ROM(5800円)
▼AD＝(7月末予定)静かで平和だった動物村で殺人事件が発生。被害者はキタキツネのゴンキチ。キミは事件を解決できるか？

ウルティマⅣ

●ポニー
●PC-88/98SR以降、X1シリーズ、FM-7シリーズ
●3.5D(1万1800円)、5D(9800円)
▼RP＝(7月18日予定)8種類の徳を高めることがプレイヤーの目的。

アルゴー

●呉ソフトウェア工房
●X1シリーズ
●5D(7500円)
▼RT＋RP＝地平からヌッと現れるモンスターが迫力。王座を取り戻すため、眠らぬ竜が守る黄金の羊の皮を手に入れろ。

アーコン

●B・P・S
●X1シリーズ
●5D(7800円)
▼思考型AC＝チェスに似てるがチェスじゃない。知力と戦力のバランスを制したものがアーコンでの勝者になれる！

英雄ナポレオン

●ポニー
●PC-88VA
●5D(9800円)
▼S＝フランス革命が生んだ英雄ナポレオン。あなたは彼になり代わり、ヨーロッパ全土を掌握し、皇帝となることができるか。

Ys(イース)

●日本ファルコム
●PC-88SR以降
●5D(7800円)
▼AC＋RP＝大いなる奇跡の書"イース"が呼び覚ます壮大なストーリー。完全重ね合わせ処理をしたフルカラースクロールがキレイ

アート オブ ウォー

●ブロダーバンドジャパン
●PC-88SR
●5D(9800円)
▼S＝(7月予定)武器は剣と弓矢。頭を働かせて敵の旗を奪おう。

ウィザードリィⅢ

●アスキー
●PC-88/98シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズ
●3.5/5D(9800円)
▼RP＝今回活躍するのは、シナリオ-2の冒険者の子孫たち。龍の守る宝珠を巡る戦い。

アドレナリンコネクション

●クロスメディアソフト
●PC-98シリーズ
●5D(7800円)
▼AD＝(8月21日予定)アニメ処理が新鮮な学園アドベンチャー。

か番地

ガイアの紋章

●NCS
●PC-88SR以降(VA対応)、X1シリーズ
●5D(7800円)
▼S＝〝エルスリード〟の追加シナリオが登場。30種類の戦術マップが用意されている。

ガルフォース

●スキャップ・トラスト
●PC-88シリーズ
●5D(7800円)
▼AD＝憎み合い、争い続ける2つの種族があった。女性だけの種族〝ソルノイド〟と液体状の生物〝パラノイド〟。

キングサーモン

●HOT・B
●MZ-25
●3.5D(7800円)
▼S＝北太平洋を舞台に繰り広げられる人間とキングサーモンの壮絶なドラマ。

コムサイト

●テクノソフト
●PC-88SR以降、X1シリーズ
●5D(6800円)
▼AC＝(7月上旬予定)オプション機能を使えば遠隔地のユーザー同士で対戦可能。

さ番地

サイキック・ウォー

●KGDソフト
●PC-88/98シリーズ、FM-7/77シリーズ、X1-tu、MZ-25、MSX2
●3.5/5D(8800円)
▼RT＋RP＝いま〝銀河超能力戦記〟の幕が開く。

ザ・マン・アイ・ラブ

●シンキングラビット
●PC-88シリーズ
●5D(7800円)
▼AD＝主人公は鼻のデカい私立探偵。盗まれた指輪を探すうちに殺人事件が発生!

ジャガー5

●ハドソン
●MSX、MSX2
●ROM(5800円)
▼AC＝世界征服をねらう悪の軍団が集まる魔の三角地帯。この拠点をたたき潰すため、世界最強の5大戦士たちが立ち上がった。

獣神ローガス

●ランダムハウス
●PC-98シリーズ、X1シリーズ
●未定
▼AC＋RP＝(7月上旬予定)究極の痛快アクションの連続と画期的なストーリー展開。

女子大生交際図巻

●クロスメディアソフト
●PC88/98シリーズ、FM-7シリーズ
●3.5/5D(7800円)
▼S＝収められているデータは5人の本当の女子大生の〝生〟のデータ。

新玉取物語

●クロスメディアソフト
●PC-88シリーズ、FM-7/77シリーズ
●3.5/5D(1万円)
▼AD＝(7月21日予定)5つの龍の玉を集めてくるように姫に頼まれた。

神羅万象

●日本テレネット
●PC-88VA
●5D(7800円)
▼AC＋RP＝ある夜、男たちは女神ソラリスの声を聞いた。「…さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」

ずっこけやじきた隠密道中

●HAL研究所
●MSX2
●ROM(5600円)
▼AC＝江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。

ストレンジャー・鏡の国の異邦人

●コスモス・コンピューター
●PC-88シリーズ
●5D(7800円)
▼S＋RP＝(7月上旬予定)10種類の世界をすべて征服するのが目的。頭を使わないと失敗するぞ。

スーパーレイドック

●T&Eソフト
●MSX
●ROM(6800円)
▼AC＝(7月下旬予定)全14シーンからなる新たなレイドック作戦が2メガで登場。パスワードでデータセーブもできるよ。

スーパーロードランナー

●アイレム
●MSX2
●ROM(5800円)
▼思考型AC＝(7月予定)魔神帝国に奪われた宝をすべて取り戻すために勇敢なコマンダーが挑戦する。

ゼビウス

●電波新聞社
●X68000
●5D(6800円)
▼AC＝(7月以降予定)ビデオゲーム〝ゼビウス〟登場から4年。X68000用ゼビウスが出るぞ。

信長の野望・全国版

●光栄
●MSX
●ROM(9800円)
▼S＝(7月中旬予定) 8人まで遊べるマルチプレイ方式。武将たちの壮大な叙事詩が今、始まる。

T・D・F

●データウエスト
●PC-88SR以降、FM-7/77(AV)、X1シリーズ
●5D (7800円)
▼S＝世界征服をたくらむ謎のマッドサイエンティストは全世界に恐怖の巨大怪獣を出現させた。

戦場の狼

●アスキー
●MSX2
●ROM (5980円)
▼AC＝(7月予定) とあるジャングルの奥、秘境の地で激しいゲリラ戦が展開されていた。

は番地

ディープフォレスト

●ザイン・ソフト
●MSX2
●ROM (5800円)
▼AC+RP＝地下へ閉じ込められた姫を助けるだけが目的ではないのだ。姫の行動と発言にポイントがある。

孫子

●ソフトプラン
●PC-88SR以降
●5D (6800円)
▼S＝世にいわれる「孫子の兵法」を合戦にとり入れた領土拡大ゲーム。

ファンタジーゾーン

●アスキー
●FM-77AV
●3.5D (7800円)
▼AC＝(延期) B・G-422年。惑星間における公式通貨が乱れ、エリダス第9惑星は大恐慌にみまわれた。

ドラゴンバスター

●エニックス
●PC-88SR以降
●5D (6800円)
▼AC+RP＝美しいグラフィックと高速スクロールがウリのアクティブ・ロールプレイング・ゲーム。

た番地

プロデュース

●デービーソフト
●PC-88/98シリーズ
●3.5/5D(6800円)
▼S＝人間に巣くう悪魔的支配欲が妖怪の姿を借りて、楽しげな人間どもに襲いかかる。

ドラゴンバスター

●電波新聞社
●X1シリーズ
●5D (6200円)
▼AC+RP＝夢とロマンにあふれた冒険が今はじまる。ルームガーダーを倒し、アイテムを集めて、最終ラウンドのドラゴンを倒せ。

ダイレス

●ボーステック
●PC-88VA
●5D (6800円)
▼思考型RT＝敵、自分、それぞれ持ち駒を配置し、お互い相手の駒を奪取するリアルタイムゲーム。

ホットスペース

●コムパックス
●FM-7/77/AV
●3.5/5D (4800円)
▼AC＝(7月上旬予定) モンスターを倒しながら、スターを取ってワープしよう。

ドレイナー

●クロスメディアソフト
●MSX
●ROM (4800円)
▼AC＝キミの使命は、宇宙最強の暴走船団ジェノサイド・フリートの破壊だ。全方向・縦横無尽のスクロール画面!

地球防衛軍

●アートディンク
●PC-88SR以降、X1シリーズ
●5D (7800円)
▼S＝(X-版は7月中旬予定) 太陽系惑星直列の瞬間、他銀河系から攻撃が開始された。

ボルフェスと5人の悪魔

●クリスタルソフト
●MSX
●ROM (5800円)
▼AC＝クリスタルソフトのRPGのノウハウを生かした、ちょっと変わったアクションゲーム。

な番地

超戦士ザイダー

●コスモス・コンピューター
●PC-88SR以降
●5D (7800円)
▼AC+RP＝捕らわれた仲間探しやアイテム探し、謎解きなどアドベンチャー的展開もあるシューティングゲーム。

Soft Jungle

リターン・オブ・イシター

●キャリーラボ
●PC-88
●5D（6800円）
▼AC＋RP＝（7月7日予定）先月号で移植してほしい…と書いたけれど、"ドルアーガの塔"の続編だぜ。

メルヘンベールⅠ

●システムサコム
●FM-7／77シリーズ
●5D／3.5D（7900円）
▼AC＋RP＝ヴェールとなって世界の果てへ飛ばされてしまった王子の旅。さまざまな試練を乗りこえなくては先には進めない。

ま番地

ルクソール

●日本テレネット
●PC-88SR以降、FM-77AV
●3.5／5D（7800円）
▼AC＝2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する連続興奮シューティングゲーム。

や番地

ルパン三世カリオストロの城

●東宝
●MSX2
●ROM（6800円）
▼AC＝メインキャラクター総出演。思わずアッというダイナミックなエンディングが待っているゾ。

ヤシャ（YAKSA）

●ウルフチーム
●PC-88SR以降
●5D（7800円）
▼AC＋S＝（7月予定）時は戦国時代。魔空からの悪鬼と夜叉との戦いをえがく超伝奇アクションロマン。

魔王ゴルベリアス

●コンパイル
●MSX
●ROM（5900円）
▼AC＋RP＝（7月上旬予定）アレイド王国の近くの谷に魔物がすみついた。リーナ姫は1人谷に向かうが、ついに帰ってこなかった。

レジェンド

●クエイザーソフト
●PC-88SR以降
●5D（7800円）
▼AC＝人の心の光と闇を司るクリスタルを手に入れた大魔王から放出される闇により、人々の心は荒廃していった……。

ら番地

女神転生

●日本テレネット
●PC-88／98SR以降、FM-77AV、X1シリーズ
●3.5／5D（7800円）
▼AC＋RP＝地の底深く、闇に包まれた魔の領域。ラビリンスに展開される壮大なストーリー。

レニングラード

●ポニー
●PC-88／98シリーズ
●5D（6800円）
▼S＝ドイツ軍のソ連侵攻作戦における北方軍集団の作戦をシミュレート。

ラビリンス

●パックインビデオ
●MSX2
●ROM（6800円）
▼AC＝（7月下旬予定）デビッド・ボウイ主演の映画"ラビリンス"のストーリーを忠実にゲーム化。

めぞん一刻

●マイクロキャビン
●MSX2
●ROM（6800円）
▼AD＝（7月予定）おなじみのキャラクターが一刻館を舞台に大あばれ。響子さんの秘密を握っているのは誰か？

ロー・オブ・ザ・ウエスト

●ポニー
●PC-88シリーズ
●5D（6800円）
▼AC＋RP＝ゴールドラッシュに沸く西部のとある町。キミは町の秩序と平和を守るシェリフ（保安官）だ。

リバイバー

●アルシスソフト
●PC-88SR以降、X1シリーズ
●5D（6800円）
▼RT＋AD＝異次元の世界"フィーザート"に邪神サダリアーンが復活した。勇者よ今こそ目ざめよ。

メタルギア

●コナミ
●MSX2
●ROM（5800円）
▼AC＋RP＝（7月予定）"ソリッド・スネーク"ことキミの任務は、消えた仲間の行方を追い、噂の兵器を破壊することだ。

テレホビーニュース

"うん、この味好きだよ"ってとてもいいよなあ。

今月のハマリソフト

プロゴルファー猿（バンダイ）

©藤子不二雄／小学館／テレビ朝日

これでこのコーナーも間似谷のものになったかな？　と、ひそかに期待している3度目の正直じーさんポチ連れて…の間似谷林蔵でぇす。

さて、今回やりたかったソフトがほとんど他ですでに扱われている（ダババ、アテナ、ファミボク等）ので、ボクがここで自己主張して取り上げるソフトは……。「猿くん！　今日はFCで勝負だ」の"プロゴルファー猿　影のトーナメント"だ！

地獄谷の秘密特訓！　このトレーニングで旗つつみを使える回数がふえるぞ　ちなみに鬼を3匹倒したらカラスが的になるんだ

さて、このコーナーでは2度目のバンダイソフトなんだけど、このゲームを炎上寺、もといエンジョイするためには最近のRPGよろしく条件を満たしていなければならないんだ。おそらく藤子不二雄の原作マンガ、あるいはTVマンガを見ていないとおもしろくないだろうな。むしろイキドーってしまうかもしれない……。

なぜかというと、"プロゴルファー猿"の真骨頂は変則ゴルフコースと超絶スーパーショットにあるからなのだ。

これらのシステムをシミュレーションの香りがただようゴルフゲームに導入したらどうなるか……もう普通の女の子には戻れないですよ、これは。

バンカーが多い！　ウォーターハザードが多い！　OB続出！　おまけに竜巻は敵だけどカラスは味方だ？　なんちゅーゴルフだ。

全18ホールは竜が峰C・C（断崖絶壁OB続出！　さらに竜巻やカラスの障害が……）9ホールとテクノC・C（なんと高層ビルの屋上にある。直線で構成されており気分はモンドリアン）の9ホールから成っていて、当然普通のゴルフの要領ではボギーもねらえない。おまけに猿はドライバー、クリーク、パター各1本ずつしかクラブを持っていないのだ！　そして条件を満たすと一発で絶対にカップインさせることのできる秘打"旗つつみ"と"モズおとし"が使える。ヒエ～ッ。

左のゲージに合わせて打つのは任天堂と同じ。操作はかんたんだよ。

2P用の対戦相手のクンフー竜はヌンチャクドライバー（場合によってはこれで300Mを出すパワーヒッターなのだ！）とトンファークリークを使うと格闘技ゴルファー（なぜ？という言葉は禁句だ）だし、何も知らない人から見たらディスクを真っ二つにされかねない。

でも熱血スポ根（死語になりつつあるかな？）マンガというのはこういうものだ。あの名作「巨人の星」だって、まことしやかに理屈をつけているが、つまるところ魔送球という虚構のボールで作られた世界だし、侍ジャイアンツ、アストロ球団（全部古い！）にいたっては何をかヒランヤなんだよね。

これが2P用の竜だ。ヌンチャクを使い、しかも片手打ち　凄い！

"プロゴルファー猿"もそういったスポ根マンガの系譜を受け継ぐ熱血ミラクルゴルフマンガであることを考えれば、これはなかなか原作（の気分）に忠実なソフトだと思う。ボクなんかは㊖とかTAKEON！なんかと、「サール君！　今日はオヨギで勝負だ！」（内海賢二の声でね）なんてギャグを飛ばしあっている種類の人だからケッコウ楽しめたぞ。

テクノC.C.なんとビルの屋上でゴルフをするなんて何考えてるの！　OBしたら死人が出るんじゃないかな？　と思わず心配

まぁ、このゲームはバンダイにしては、カンタン（異論があるかもしれない）で、かつ、キャラクターゲームの気分が出ている佳作だよ。接客用ゲームとして持っていても損はしないことうけあい！

バンダイさん！　次は星闘士星矢、期待してますよっ!!

TELEHOBBY

出る順ソフト表

発売日		ゲーム名	対応機種	メーカー名	定価(予価)
7月	10日	夢工場	FCD	フジテレビ	2,980円
		ブービーキッズ	FC	日本物産	4,900円
	15日	あんみつ姫	セガIII	セガ・エンタープライゼス	5,000円
	16日	ヘクター'87	FC	ハドソン	4,900円
	17日	ファンタジーゾーン	FC	サン電子	5,300円
		ドラゴンスレイヤーIV	FC	ナムコ	4,900円
	18日	ジャンボウ	FC	ケイ・アミューズメントリース	4,980円
	24日	エキサイティング・バスケット	FCD	コナミ	2,980円
		クレオパトラの魔宝	FCD	DOG	3,300円
	31日	チェスターフィールド	FC	ビック東海	5,300円
	下旬	ファンタジーゾーンII	セガIII	セガ・エンタープライゼス	5,500円
		グレートバスケットボール	セガIII	セガ・エンタープライゼス	5,500円
		モンティーのドキドキ大脱走	FCD	ジャレコ	未定
		キョンシーズ2	FC	タイトー	5,500円
		タイタニックミステリー	FCD	学習研究社	3,200円
		インドラの光	FCD	コトブキシステム	2,980円
		カラオケスタジオ	FC	バンダイ	7,500円
		迷路大作戦	FT	バンダイ	4,900円
8月	7日	ボンバーキング	FC	ハドソン	未定
	12日	エアーフォートレス	FC	ハル研究所	5,300円
	21日	夢幻戦士ヴァリス	FC	トクマソフト	5,500円
	28日	ロマンシア	FC	東京書籍	5,300円
	上旬	ミラクルロピット	FC	キングレコード	4,900円
		麻雀家族	FC	アイレム	未定
		水戸黄門	FC	サン電子	未定
		魔城伝説II大魔司教ガリウス	FC	コナミ	4,900円
		ハイウェイスター	FC	スクウェア	未定
	中旬	フォトン	FC	タカラ	5,500円
	下旬	冒険浪漫	FC	イマジニア	5,300円
		カリーンの剣	FCD	DOG	未定
	予定	BMXトライアル Byアレックスキッド	セガIII	セガ・エンタープライゼス	未定
		ワールドゴルフ	セガIII	セガ・エンタープライゼス	未定
		ワールドサッカー	セガIII	セガ・エンタープライゼス	未定
		シェラザード	FC	カルチャーブレイン	5,500円
		怪傑ヤンチャ丸	FC	アイレム	5,500円
		妖怪屋敷	FCD	アイレム	3,100円
		聖闘士星矢	FC	バンダイ	5,500円
		アウトランダーズ	FCD	ビクター音楽産業	未定
		トランスフォーマー2	FCD	タカラ	3,300円
		沙羅曼蛇	FC	コナミ	未定
		SWAT	FC	東映動画	未定
9月	上旬	メカ生体 ゾイド	FC	東芝EMI	5,300円
	中旬	ファミリーコンポーザー(仮称)	FCD	東京書籍	未定
	下旬	ムーンボールマジック	FCD	DOG	未定
	予定	エイリアンシンドローム	セガIII	セガ・エンタープライゼス	未定
		覇者の封印	セガIII	セガ・エンタープライゼス	未定
		エルドラド(仮称)	セガIII	セガ・エンタープライゼス	未定
		トップルジップ	FCD	ボーステック	未定
		デジタルデビル物語	FC	ナムコ	未定
10月	予定	SDI	セガIII	セガ・エンタープライゼス	未定
		赤い光弾ジリオンII	セガIII	セガ・エンタープライゼス	未定
		アレックスキッド失われた星	セガIII	セガ・エンタープライゼス	未定
		麻雀戦国時代	セガIII	セガ・エンタープライゼス	未定
		電撃ビックバン	FC	ビッグ東海	未定
		スターウォーズ	FC	ナムコ	未定
		聖書1999	FCD	イマジニア	未定
未定		スペランカーII勇者への挑戦	FC	アイレム	未定
		コズミックシステム	FCD	イマジニア	未定
		信長の野望	FC	光栄	未定
		エイリアン2	FCD	DOG	未定
		ディープダンジョン3	FCD	DOG	未定
		つっぱり大相撲	FC	テクモ	4,900円

今月の新作

エアー・フォートレス
ハル研究所 8月12日 5,500円

ディスクから、メガロムへ変更になったため、発売が8月12日まで延期になった"エアー・フォートレス"は、かなり期待できるものになりそうだ。

キミは各種特別訓練によって選ばれた、ハル・ベイルマンとなり、単身エアー・フォートレスへ向かえ！ そこで待ちうけるのは……。

快傑ヤンチャ丸
アイレム 8月発売予定 5,500円

発売の待たれる時代活劇アクションゲーム"快傑ヤンチャ丸"が、そろそろリリースされる。もう限りなく痛快、たまらなく爽快、おもいっきり暴れちゃえ！ とにかくリズミカルで、メチャクチャ楽しいコミカルゲームだ。

ゲーセンでおなじみのヤンチャ丸が、いよいよ家庭にも参上するぞ。

最新ファミコンゲームお買い得情報

ナゾラーランド2

サン電子　2,980円

あのナゾラーランドの第2作、今回も6つのゲームでもりだくさん。前作の日本一周を無事クリアできた人も、世界一周は難しいぞ。他にも、あの非常にど頭にきた「MOMOKO姫を探せ」のニューバージョンのアドベンチャーは、自分の他に3人のキャラがいて、それぞれの特技をいかして手伝ってくれるぞ。みんなのおたよりを紹介するおたよりコーナーというのも非常に笑えてたのしい。君も、ミス・ナゾラーに応募しよう。

（評●パックマンの鼻）

お買い得度		
	キャラクター	★★★★★
	難易度	★★
	グラフィック	★★★
	操作性	★★★★
	サウンド	★★★★
	ゲームバランス	★★★★
	総合評価	★★★★

ゴルフUSコース

任天堂　3,500円

やるねー、任天堂さん。ハッキリいって、USコースになったからって、こんなにゲーム自体が変わるとは思わなかった。もちろんいい意味でおどろいてるんだよ。

画面は、すべての表示が大きく見やすくなったし、ティーの位置なんかも変えられるし！　今までのシステムを残しつつ、上手に操作性やプレイの幅を広げているってカンジ。スーパーパンチアウトをもらうためにも、やるっきゃないっ。

（評●ウガンダ・クマ）

お買い得度		
	キャラクター	★★★
	難易度	★★★★
	グラフィック	★★★★
	操作性	★★★
	サウンド	★★★
	ゲームバランス	★★★★
	総合評価	★★★★

エキサイティング・ビリヤード

コナミ　2,980円

今、ちまたで大流行のポケットビリヤードをシミュレートしたゲーム。操作法は以前あったルナーボールと大差ないものの、撞点を変えることもできるし、BGMは大人の雰囲気が効いているぞ。ゲーム内容そのものは、単純といえなくもないが、全体のバランスがピタッと決まっている。

おしいのは、1人が撞き終わった後の間と、1人用でプレイしているときの相手が考える時間が長いこと。しかし、いいぜぃ！

（評●たけじゅん）

お買い得度		
	キャラクター	★★
	難易度	★★★
	グラフィック	★★★★
	操作性	★★★
	サウンド	★★★★
	ゲームバランス	★★★★
	総合評価	★★★★

チェスターフィールド

ビック東海　5,500円

敵を倒し、お金と経験値を貯め、レベルアップし、装備を買う……。これだけ聞くと、「よくあるアクションRPGじゃーん！」と思ってしまうでしょ。ところが、全体のゲームバランスが良いために、かなり好ゲームだなって印象を受ける。難易度や迷宮、謎も除々にプレイヤーを引きこむ感じがするんだ。

多少、操作性というか攻撃時の間がおかしいかなって気もするが、とてもさわやかなゲームに仕上がっている。

（評●色ぼけ）

お買い得度		
	キャラクター	★★★
	スピード	★★★
	グラフィック	★★★
	操作性	★★★
	サウンド	★★
	ゲームバランス	★★★★
	総合評価	★★★

クレオパトラの魔宝

DOG　3,300円

クレオパトラの魔宝はアドベンチャーRPGがうたい文句である。その名のとおり、このゲームはすべてアドベンチャー画面上で謎を解き、戦闘をくり返す。おまけにそのアドベンチャー画面は、アニメーション処理されているぞ。

見た目は、すばらしい。しかし内容はというと……これもかなりいい。謎は難しくなく、やさしくもなしで絶妙なのだ。しかし、長く楽しめるってことはないだろうから、お買い得は……困ってしまう。

（評●しわ）

お買い得度		
	キャラクター	★★★★
	難易度	★★★
	グラフィック	★★★★
	操作性	★★★
	サウンド	★★★
	ゲームバランス	★★★
	総合評価	★★★

ドラゴンスレイヤーIV

ナムコ　4,900円 ©㈱ナムコ

あの、アクションRPGの傑作「ザナドゥ」の、実質的なファミコン移植作だ。ただし、これは家族で迷宮を冒険するゲームなので、ザナドゥよりもプレイヤーキャラの数が増えている……それだけに仕掛けられた謎も多くなっているというわけなんだ。

まぁ、謎といっても、そのほとんどがアクションがらみなので、指先が不器用だと、……。ファミコンユーザーには不器用な人間いない！　ということで、オススメ!!

（評●㊦）

お買い得度		
	キャラクター	★★★★★
	難易度	★★★★
	グラフィック	★★★
	操作性	★★★★
	サウンド	★★★★
	ゲームバランス	★★★★
	総合評価	★★★★

Soft Jungle

月風魔伝

コナミ　4,900円

ホラー・赤毛の武士・不気味な婆さんとくれば、ビデオゲームの名作源○○魔伝と比較されるのはいたしかたがないと思うんだけど、あえてくらべない立場をとれば、これはボク好みのソフトだ。

操作は（慣れれば）難はなく、お金を貯めるのにも問題はないし、展開を楽しめるつくりになってると思う。

しかし、広告のイメージと実際にやったときに感ずる〝軽さ〟みたいなものとのギャップに失望する人がいるかも。

（評●TAKE ON！）

お買い得度	
キャラクター	★★★★½
スピード	★★
グラフィック	★★★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★

ファンタジーゾーン

サンソフト 5,300円

今、サンソフトがオモシロイッ！　ノリのいいBGM、ファミコン究極のグラフィックス、スプライトのチラツキを、極限までおさえたプログラムテクニック、そして感動のラストシーン……。まるで映画を見ているかのように思えてくる。

全国一千万ともいわれるファミコンユーザーの諸君。これを買わなきゃ、モグリって言われてもしかたがないぜ！　予約をしてない人は、今すぐオモチャ屋に走ろう！

（評●Dr・KILL）

お買い得度	
キャラクター	★★★★½
スピード	★★★★★
グラフィック	★★★★★
操作性	★★★★½
サウンド	★★★★★
ゲームバランス	★★★★½
総合評価	★★★★½

Dr.カオス

ポニー　2,900円

部屋を探しまくるアドベンチャーと、廊下や異次元空間でモンスターと戦うアクションで構成されたホラー仕立てのゲームだ。

アドベンチャーとリアルタイムアクションの区切りがよくできているので、わけもわからずやられることはあまりないと思う。

感触はパソコンアドベンチャーに似て、セーブのくりかえしでけっこう進める。イジワルなワナもないから初心者向けの佳作といえるだろう。

（評●TAKE ON！）

お買い得度	
キャラクター	★★½
難易度	★★
グラフィック	★★
操作性	★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

F・C SOFT INFORMATION

Bugってハニー

ハドソン　5,500円

何だか知らないけど〝高橋名人のBUGってハニー〟なんだね、これって。出てくるのは高橋原人なのに……。

そして内容はブロックくずし（ピタゴラスの謎に近い）だったりする。そしてそのブロックくずしも、むずかしいのだか、やさしいのだかわからない。なんで間違ったパスワードを取っただけで1ミスしなくちゃいけないの？　と一見ハチャメチャな内容なんだけど、こういうゲームをこなせるやつもいるんだよね。変なの。（評●間似谷林蔵）

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★
グラフィック	★★
操作性	★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★

燃えろ!!プロ野球

ジャレコ　5,500円

夏といえば、野球ゲームだ。今度ジャレコから発売される、燃えろ!!プロ野球は、すごいぞ。何といっても、現在のプロ野球チームが12と、OBクラブが一の13球団もあるんだ。一チームにつき、バッター18人、ピッチャー12人の計30人の選手が入っている。バッターのデータはHR数、盗塁数と決められている。またすごいのがピッチャーで、こちらは球種などの他に、先発、リリーフおさえと2パターンになっているんだ。

（評●パックマンの鼻）

お買い得度	
キャラクター	★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★★

ヘラクレスの栄光

データイースト　5,300円

この前までやっていたゲームによく似ているゲームだなあ。違いといったら、名前の設定ができないということかな。でもこのゲームの違うところは、片手用の武器と両手用の武器が分けられていて、なおかつ防具も含めて耐久力が決まっていることだ。町にもどって鍛冶屋できたえてもらうことも大切だぞ。いろいろな物語から引っぱってきている安易さはあるけれども、それもまたいいかもしれないぞ。復活の呪文が短いのもよしだ。

（評●パックマンの鼻）

お買い得度	
キャラクター	★★★
難易度	★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★

テレホビーゲームTOPチャート

TELEHOBBY GAME TOP CHART

★協力店
●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワ東京本店ホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）●キタムラカメラ（高知・堺町）

集計期間は昭和62年5月1日から5月31日まで。
※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

ファミリーコンピュータ

ランク	前月ランク	ゲーム名・メーカー・定価
1	5	ファミリージョッキー ナムコ 3,900円
2	4	プロ野球ファミリースタジアム ナムコ 3,900円
3	1	さんまの名探偵 ナムコ 4,900円
4	—	キン肉マンII バンダイ 3,300円
5	—	勇士の紋章 DOG 3,400円
6	—	スマッシュピンポン 任天堂 2,500円
7	—	Bugってハニー ハドソン 4,900円
8	—	ヘラクレスの栄光 データイースト 5,300円
9	2	ドラゴンクエストII エニックス 5,500円
10	—	新宿中央公園殺人事件 データイースト 3,300円

4キン肉マンII

▲やっぱりキン肉マンの力は不動のものだぜ！

2プロ野球ファミリースタジアム

▲ファミ・ジョキに1位はゆずったものの、まだ上位はいただき。

©(株)ナムコ

5勇士の紋章

▲また暗〜い地下を探検しなくちゃならないよ。でもウレピ〜！

3さんまの名探偵

▲トップ3を占めるナムコ勢のトリは、みんなのサンちゃん。

©(株)ナムコ

1ファミリージョッキー

▲ファミリーシリーズ第2弾〃たづなをしめて突っ走れ！

©(株)ナムコ

セ ガ

ランク	前月ランク	ゲーム名・対応機種・定価
1	7	ロッキー マークIII 5,500円
2	—	魔界列伝 マークIII 5,000円
3	1	スケバン刑事II マークIII 5,000円
4	—	エンデューロレーサー マークIII 5,500円
5	—	赤い光弾ジリオン マークIII 5,000円
6	11	スペースハリアー マークIII 5,500円
7	5	グレートバレーボール マークIII 5,000円
8	2	ロレッタの肖像 全機種 5,000円
9	4	グレートゴルフ マークIII 5,000円
10	10	スーパーワンダーボーイ マークIII 5,000円

4エンデューロレーサー

▲斜めスクロールは悲しいけど、やっぱりエンデューロはオモロイ。

2魔界列伝

▲来月は御札の力でロッキーを溶かしてやる〜。

5赤い光弾ジリオン

▲こっちのジリオンもいいけど、あっちのジリオンもいいぞ！

3スケバン刑事II

▲ナンノちゃんファンは、もちろん買ったよね。

1ロッキー

▲このゲームはタイトルで1M使っている……ワケないか。

スーパーカセットビジョン

ランク	前月ランク	ゲーム名・定価
1	2	ポールポジションII 5,200円
2	1	ドラゴン大秘境 5,200円
3	3	マッピー 4,800円
4	4	スカイキッド 5,200円
5	6	ドラゴンスレイヤー 4,800円

3マッピー

▲こういうベーシックなゲームがスパ・カセユーザーにはうれしい。

2ドラゴン大秘境

▲ドラゴンボールのソン君は、どこまでスパ・カセを盛り上げるか。

1ポールポジションII

▲ス、スパ・カセがしゃべっちまった。クワバラ、クワバラ……。

Beep 愛読者プレゼント

今一番貴重なもの、それは水だ！
水を使えることに感謝せねば…。

PRESENT PRESENT PRESENT

1 アウトラン 5名

対応機種：セガ・マークIII
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,500円 〈P60参照〉
●あの究極のドライビングゲームがついにマークIIIに移植！　これは欲しい1本だ。

2 ザ・プロ野球 ペナントレース 5名

対応機種：セガ・マークIII
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,000円 〈P64参照〉
●通常のゲームの他に、各球団の主力打者によるホームラン競争もできるよ～ん。

3 エキサイティング・ビリヤード 3名

対応機種：ファミコン・ディスク
提　　供：コナミ
定　　価：2,980円 〈P114参照〉
●ひさびさに大人向けのゲーム登場。シブめのジャズにのって君はハスラーになれ！

4 燃えろ!!プロ野球 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：ジャレコ
定　　価：5,500円 〈P122参照〉
●このゲームじゃバースがひげをはやして、山田がアンダースローで投げちゃう。

5 月風魔伝 2名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：コナミ
定　　価：4,900円 〈P118参照〉
●月氏一族を滅ぼした龍骨鬼を倒せ！　コナミのセンスが光るホラーアクションだよ。

6 アテナ 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：SNK
定　　価：4,900円
●ひまな王女が異次元の門に入ってしまったのがはじまり。はたして帰ってこれるの？

7 うる星やつら 3名

対応機種：PC-98シリーズ
提　　供：マイクロキャビン
定　　価：6,800円 〈P148参照〉
●「めぞん一刻」に続く高橋留美子ゲーム第2弾「うる星やつら」はいらんかね～。

8 メタルギア 2名

対応機種：MSX2
提　　供：コナミ
定　　価：5,800円 〈P154参照〉
●特殊部隊の一人がアウターヘブンに侵入しメタルギアを破壊するというオモロイゲーム。

9 ヤシャ 5名

対応機種：PC-88シリーズ
提　　供：ウルフ・チーム
定　　価：7,800円 〈P152参照〉
●ウルフ・チームのデビュー作「ヤシャ」はビデオゲームに近いパソコンゲーム。一見の価値あり。

10 大戦略II 5名

対応機種：PC-98シリーズ
提　　供：システムソフト
定　　価：9,800円 〈P95参照〉
●日本のトップレベルをゆくシミュレーションゲームは、この「大戦略II」なのだ!!

11 ラプラスの魔 Tシャツ 5名

提　　供：ハミングバード
〈P37参照〉
●このゲームは部屋を暗くしてお楽しみください。恐怖が倍増します……。

12 アスキースティック ターボJR. 5名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：アスキー
定　　価：4,900円
●アスキースティックをシンプルにして値段を安くしたありがた～いスティック。

13 THE PRO STICK 3名

対応機種：セガ・マークIII
提　　供：シグマ電子
定　　価：7,900円 〈P74参照〉
●別売の接続コードでセガ・マークIII、ファミコン、パソコンに対応してしまうジョイスティック。

14 ガルフォース ポスター 5名

提　　供：ポーステック
●せっかくゲームを持っているなら、ポスターだって手に入れなくちゃゲーマーとはいえない。

15 大戦略II、オーガ ポスターセットで5名

提　　供：システムソフト
●ちょっと気の強そうな女の子がモデルの「大戦略II」。マニアが欲しがる「オーガ」もあるよ。

16 ロマンシア人形 5名

提　　供：日本ファルコム
定　　価：1,980円
●腰と手が駆動するロマンシア人形。これでママごとをやるのもオモムキがあっていい。

応募要項

★このプレゼントの応募は、官製ハガキをご使用ください。
★ハガキの裏に、希望プレゼント番号（パソコンソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを記入）、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を記入のうえ、応募券をはって、〒102東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP読者プレゼント係まで。
★締切　昭和62年8月8日必着
★発表　本誌10月号(9月8日発売)

1987 8月号 読者プレゼント 応募券

「BEEP」パワー総結集！
NEW RELEAS
THE SEGA HIGH TECHNIC PICTURE BOOK
ところで君のマークⅢは元気かな？
セガ・マークⅢの疲労回復に
もっとも効果があるといわれている
『セガ・ハイテク図鑑』が
いよいよ発売されます。
『セガ・ハイテク図鑑』は
次の症状の人に効果があります。
“ぴかぴか”の新作「ザ・プロ野球 ペナントレース」
や「アウトラン」をもっと楽しみたい人
難解「ロレッタの肖像」や「スケバン刑事Ⅱ」を
途中であきらめてしまった人
「スペースハリアー」の完全攻略と裏ワザの
すべてを試してみたい人
スポーツゲーム「ロッキー」と「グレート
バレーボール」でひと汗かきたいと思っている人
「赤い光弾ジリオン」「魔界列伝」「スーパー
ワンダーボーイ」でどうしても
先に進めない人
新鮮なビタミン技と攻略エキス配合の
『セガ・ハイテク図鑑』は、
B6判/112ページで定価600円。
7月17日(金)発売予定です。
SOFT BANK 日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル TEL03(261)4095

「ACE of ACES リヒトホーフェン」と同じ形式のシミュレーションゲーム。空飛ぶ竜を操る騎士たちが，惑星パーンの住民を外敵スレッド（糸胞）から守るという，SFファンタジーの世界をゲーム化したものである。
米国でベストセラーとなったA・マキャフリーの小説「ドラゴンシリーズ（パーンの竜騎士シリーズとして早川文庫より刊行中）」に基づく内容となっており，SFファンタジーファンにとっても貴重なコレクターアイテムである。

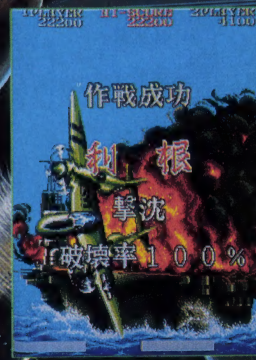
LOST WORLDS™
失われた世界

2点以上選んで闘い合うコンバット・ゲームブック。
組み合わせも選び方もさらに充実。

アドベンチャーコンバットゲーム
シリーズ❶〜⓯＋オプション・レッドマジックカード
※❶，❻，❽は品切れ
各巻／A5変形
定価680円
NOVA

エース・オブ・エーシーズは，まったく新しいシステムによる第1次大戦のフライト・シミュレーション・ゲームだ。ページいっぱいに描かれたイラスト（合成写真）は，実際にコックピットに座り敵機と一戦を交えているかのような，リアルでスリリングな感覚を味わわせてくれる。
また，このシステムは簡単な初級ゲームから，興奮のるつぼと化す上級ゲームまで柔軟に対応しており，初心者でもマニアでも存分にゲームを楽しむことができる。
さあ，エース（撃墜王）の座を獲得するための5回の勝利に挑戦してみよう！

日本ソフトバンク出版事業部 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ✆03(261)4095

NEW
1943™
© CAPCOM
今甦る大戦の勇者たち!
おー!
大飛龍との激しい空中戦
〝利根〟との攻防
赤水編隊を全滅せよ
作戦成功
利根
撃沈
破壊率100%
作戦成功
なつかしの1942がよりパワフルになって帰ってきたぞ!
6つの㊙武器を身にまとい次々と敵を撃墜していくP-38ライトニングの勇姿と共に3年前の興奮がそのまま甦ってきます。
好評の宙返りに津波・稲妻・カマイタチを新たに加え、ふたたびゲームセンターの撃墜王を目指します。
株式会社
カプコン
本　社
〒540 大阪市東区大手通1-27-18
問い合せ (06)946-6658
東京支店
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18
問い合せ (03)440-5479

RECORDS

&

ZTT
ZUNTATA
TAITO SOUND TEAM

Presents

DARIUS™

スーパー・ビデオ・ゲーム「ダライアス」が君を直撃！

NOW ON SALE!

61年発表以来、ビデオ・ゲーム界で一大センセーションを巻きおこした大型ビデオ・ゲーム・マシン「ダライアス」の全音楽を完全収録。それに加え、5種のステージ音楽のアレンジ・バージョンも収録。ファン必携のレコードとなること間違いなし。アレンジは3曲をZUNTATA(タイトー・サウンド・チーム)が担当し、2曲を"デジタル・ポップ"グループ"コンスタンス・タワーズ"が担当している。

ダライアス
タイトー・ゲーム・ミュージックVol.2

キャプテン・ネオ(宇宙洞窟)〜ボス・シーン1/インオーガニック・ビート(都市地帯)〜ボス・シーン2/コズミック・エア・ウェイ(山岳地帯)〜ボス・シーン3/メイン・テーマ-カオス(バンアレンベルト)〜ボス・シーン4/ザ・シー(海底基地)〜ボス・シーン5/ボス・シーン6〜ボス・シーン7〜ボス・クリア〜クレジット〜レクイエム/メインテーマ-カオス/コズミック・エア・ウェイ/インオーガニック・ビート/キャプテン・ネオ/ザ・シー

LP：ALR-22912 ¥2,200 CD：28XA-166 ¥2,800
CT：ALC-22912 ¥2,200

●「ダライアス」オリジナル・キャラクター・イラストシート付。

GMOアソシエイツからのお知らせ

我々GMOアソシエイツも、いよいよ軌道に乗り、会員も増え充実して来ました。今やゲームミュージックファンなら入会していないとモグリとまで言われるようになりました!??入会希望の方は、60円切手を貼った返信用封筒を同封の上、下記の住所までお送りください。おりかえし案内を送ります。スタッフは現在第二弾の会報を編集中です。会報でお会いしましょう。

〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26大滝方 GMOアソシエイツ

Alfa™ アルファレコード株式会社 販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

C 1987 SNK ELECTRONICS CORP

任天堂 ファミリー コンピュータ™用2M ROM 64K BIT SRAM カセット

怒(イカリ)II IKARI DOGOSOKEN

この夏、熱い戦いが始まる。

血なまぐさい戦場から闇の世界へと、戦いの場を一転し
あの激しい戦闘が、いま再び始まる。滅亡の淵に立されている
この闇の世界を救うことが今回の任務。
だが、行く手を阻む巨大モンスターは強敵だ。
選ばれし者たちよ、与えられし数々の武器を駆使し
この世界に光を呼び戻すのだ！

2メガROMの超本格派戦闘ゲーム。
モンスターがデカイ！多い！攻撃力が凄い！怒よりさらに激しい戦いになるぞ！

2人同時プレイ仕様。
2人で戦えば、絶命の危機でも脱出できる！途中参加もOK！

ファミコンゲーム初、音声合成。
ラルフ・クラークや、モンスターのすさまじいナマの声が飛び出すぞ！

8月上旬 発売予定

「怒」神話、いま再び蘇る。

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。〈ご注意〉違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

MSX2版 怒 IKARI

近日発売

ビデオゲームで爆発的人気の「怒」が遂にMSX2で登場!! 想像を絶するド迫力の戦闘の連続。戦車を乗りこなし要塞を破壊せよ！

© 1987 SNK ELECTRONICS CORP.

MSX2 は、アスキーの商標です。

任天堂ファミリー コンピュータ用カセット アテナ ATHENA

人魚に、ペガサスに、最強武装の戦士にアテナが七変化し、幻想界を大冒険。森、空、海、洞窟、地獄、氷、迷宮、そしてラストの世界と、旅は果てしなく続くぞ！

標準価格 5,500円 清水香織ミュージックテープ付

好評発売中

1M ROM採用

© 1987 SNK ELECTRONICS CORP.

〒通信販売でのお買い求めは 送料無料

■代金お仕払い方法…現金書留にておつりのないようにお送りください。
■送り先…右記、(株)エス・エヌ・ケイの大阪本社または東京支店まで。
■記入内容…①希望商品名②住所③氏名④年齢⑤電話番号をはっきりと。
▶お問い合わせは…大阪本社:06-338-8188・東京支店:03-865-9433
お問い合わせの際は、電話番号をよく確かめてお間違いのないように。

いちばん新しい情報が聞ける SNK テレホンサービス
東京: 03-865-4791
大阪: 06-338-2570

株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL.06-338-8188
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433

Beep 1987 8 AUGUST 月 ピキプ
昭和62年8月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻8号通巻34号
発行人・孫正義 編集人・笹口幸男
発行(株)日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル 電話 営業03・261・4095 編集03・265・6008
定価360円

雑誌17659-8 T4911765908361 Printed in Japan